Tot.195

《GT赛车》、《铁拳》、《机战》等五大游戏制作人+SCE亚洲总裁独家专访

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

2007 谁是赢家

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

TV GAME 大赏

·媒体评选·

攻略透解

啪塔砰

最终幻想IV 重制版

星之海洋 初次启航

超级机器人大战 原创世纪外传

真·风神制作

赠品

街霸宽幅海报

+Gamehalo DVD mini

2008.2A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

03>

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第195期 TV GAME半月刊
2008年2月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

2A

COVER STAFF
设计总监/封面设计：Jason







游戏情报站

JUMP FESTA 2008盛况空前，大批巨作亮相 32
NBGI公开次世代《薄暮传说》，年内上市！ 33
X360《潜龙谍影》新作开发中？ 35
新闻评论：头名状 36

前线狙击

宿命传说 导演剪辑版 42
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 43
梦幻之星 携带版 44
凉宫春日的迷惑 45

特快专递

GT赛车5 序章版 66



攻略透解









游戏立方

多边共享区 54
问题小卖部 56
生化研究所 58
真·天下无双 59
软硬兼施 60

研究中心

英雄不再 95

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

超级机器人大战 原创世纪外传① Banpresto② 策略角色扮演③
PS2④ スーパーロボット大战OG 外传⑤ ⑥日版
2007年12月27日⑦ 1人⑧ 5800日元⑨
无对应周边⑩ ⑪

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮截为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编 委：黄毅华 冯 健 罗质彬 王双鄂 王锐愚 郝 鑫 吕思霏

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年2月1日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

新书特搜 介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊 01
排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 40
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 46
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 50
Wii世代 解读异质主机的方方面面 61
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 62
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 63
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 64
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 96
读编往来 读者与编辑的轻松交流 98
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 102
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

街头霸王Ⅳ 光盘

NDS

火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 48
时间空洞 47
幸存少年 小岛的大秘密 51
勇者斗恶龙Ⅴ 48
最终幻想Ⅳ 重制版 50 88

PS2

Shinobi 忍 光盘
超级机器人大战 原创世纪外传 50 78
凉宫春日的迷惑 45
梦精灵 into Dreams 48
奈落之城 一柳和 第2次的受难 46
宿命传说 导演剪辑版 42
信长的野望 革新with威力加强版 47

PS3

GT赛车5 序章版 50 66
法拉利挑战赛 49
魔界战记3 光盘
如龙 见参 光盘
虚幻竞技场3 51 64

PSP

凉宫春日的约定 51 64
梦幻之星 携带版 44
啪塔砰 68
星之海洋 初次启航 50 72

Wii

交响情人梦 梦幻交响乐 51
人生游戏 Wii 51
荣誉勋章 英雄2 光盘
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 43
小国王与约束之国 FFCC 46
信长的野望 革新with威力加强版 47
英雄不再 95
御姐武戏 Revolution 47

X360

圣域2 堕落天使 49
失落的奥德赛 104

机种未定

薄暮传说 光盘
星之海洋4 光盘

收藏者：

收藏日期：



焦点 OUR FOCUS

AGS访谈录

AGS印象

亚洲游戏展(Asia Game Show)，对于只关注电视游戏的玩家来说，不如叫它索尼游戏展(SCE Game Show)，不仅仅因为索尼是场内惟一一家电视游戏厂商，而且索尼的展位占据了整个会场内一半多的面积。不过即使是这样，整个AGS的规模也仅比TGS上索尼展台的面积大那么一点罢了，甚至与Chinajoy相比都自愧不如。但你所不能忽视的是，这样一个吸引了四十多万人(AGS2007数据)参观的数码娱乐展会，是在一个只有七百万人口和一千一百多平方公里的“弹丸”之地上所举行的，在这些数字背后，是令内地玩家羡慕不已的一个井然有序的行货电视游戏市场。

今年的AGS一共举行了四天，从12月22日周六开始，一直到12月25日圣诞节，正好是香港地区的一个“长假”，得天时的AGS在第一天就迎来了超过十万名观众，再加上开展第一天上午是只对媒体和业内人士开放，也就是说这十万名观众全部都是中午12点以后才涌入场内，而据说开展当天早上六点就有观众站在会展中心门口排队，香港玩家的热情由此可见一斑。

由于在AGS上允许商家贩卖商品，整个展馆内除了索尼展台人满为患外，剩下的就是设立在索尼展台旁边的两家索尼PS产品专卖了。在开展当天开始发售的烈焰红PSP成为最抢手的产品，有来自上海的一家三口当场购买了价值超过两万港币的烈焰红PSP，据说是拿回内地做圣诞礼物送人，而笔者亦亲眼看到有某位仁兄一口气用小拖车拖走了六箱货物，而后又返回再次购走各类配件以及游戏。据后来索尼相关数据统计，专门为AGS现场准备的各3000部PSP以及PS3全部售罄，最大的一笔交易额超过港币六万元，而平均每笔交易额亦超过两千元。除了索尼之外，其他展台的商家也都赚得不亦乐乎，价值超过一万八千元港币的高达夏亚手机在现场被高达粉丝追捧，而营业额达到数十万级别的商家更是不胜枚举。

如此火爆的场面背后，是一个有着良性循环的正规市场运营的结果，香港特区政府一直以来就致力于打击市场上的盗版以及走私品，而在2007年年中通过的《版权修订条例2007》中又将“改机”定为刑事犯罪，以坚实的法律保障了商家以及消费者的利益。与此同时，商家也自觉自愿地维护市场的纯净，例如香港目前还没有像日本CERO或者美国CESA那样对游戏进行分级审查的制度与机构，但是在香港发售行货游戏的厂商会自行在认为含有暴力等内容的游戏封面上贴上一张警示说明，以此提醒购买游戏的消费者注意甄别。正是有了这样一个从上到下都自觉遵守规则自主维护规则的市场环境，正规的行货商品才能得以生存，厂商和商家才能从中获取正当利益，继而不断以更丰富的产品来回报市场，如此良性循环，怎能不令内地玩家所羡慕与叹服？



我们无法不自问，我们的行货市场何时才能运转起来？冰冻三尺非一日之寒，千里之行始于足下，并不是说我们从现在开始只买正版不买盗版就能让这个市场迈出第一步，我们除了等待政府有关部门能够正视这个市场外，能不能先从自己做起，从小事做起，让Chinajoy会场内的垃圾减少一点？要知道AGS四十万人的会场其整洁程度甚至比TGS还要令人汗颜！

多边形

2007年12月31日

我们在亚洲没有任何对手

——独家专访SCE亚洲总裁安田哲彦

安田哲彦



出生于1952年，1975年毕业于日本早稻田大学，同年进入索尼唱片公司。1993年进入索尼电脑娱乐公司市场部，2005年任索尼电脑娱乐公司执行董事兼索尼电脑娱乐亚洲公司总裁。



采访伊始，安田先生原本是坐在沙发上，看到我坐在一个靠背椅上后，他赶忙站起来找了一个靠背椅和我"平起平坐"，这么一个不起眼的举动令我非常感慨，而安田先生在采访中的坦诚与直率亦令我印象深刻。顺便说一句，安田先生在AGS上只接受了我们一家杂志社的专访。

多边形 您觉得香港市场在整个亚洲市场中占到怎样的一个比例呢？

安田哲彦 香港市场包括台湾地区的市场是整个亚洲市场比较重要的一个组成部分，这两个市场既有相同之处也有不同之处。相同的地方那就是这两个市场以前都是盗版比较严重的地区，台湾地区的政府部门对于软件开发产业做了很大的推动，而香港在这方面起步就比较晚，两个地区的当地政府都对打击盗版下了很大力气，使得这两个市场逐步逐步地正规和完善起来。

多边形 刚才您提到了盗版的问题，香港本身就是一个国际自由港，SCE在这方面是如何应对走私品流入的问题呢？

安田哲彦 我认为走私品流入的一个主要原因，就是本地市场的货物供应不足造成的，例如今年(注：指2007年)有个情况就是PSP在某个时期卖得特别好，我们货物供给有些不足，所以那段时间来自日本和欧美的走私品就比较多。所以针对这种情况，我们的应对方法就是增强对本地市场需求预估的准确性，更好地把握本地市场消费者的购买欲望，用更好的服务来吸引我们的消费者。

多边形 刚才谈到PSP的问题，众所周知这款产品在内地市场也很受欢迎，SCE方面有没有统计过有多少PSP产品通过各种渠道流入内地市场呢？

安田哲彦 是的，这个情况我们是知道的，不过目前的情况比较复杂，我们很难有一个准确的数据可以告诉你。比如说，每年AGS上就有很多内地游客特地跑来买我们的产品，(说到这里，安田先生特地指了指贴在墙上的一张头条为"十万内地游客光临AGS扫货"的报纸，而我告诉安田先生，我刚刚也在现场购买了一台PS3和PSP，安田先生听闻后特地起身，微微鞠躬向我表示感谢，这一小小的举动令我颇为叹服)而平时也有来香港旅游的内地游客购买PSP带回去，另外从欧美和日本也有一定数量的PSP产品通过各种渠道流入内地市场，所以这个数据我们很难统计。一方面，我们看到内地消费者非常喜欢我们的产品，我们深感欣慰与感谢，另一方面，我们也为我们目前暂时无法在内地正式销售我们的产品而感到遗憾。因为任何消费产品在长期使用后都难免会有这样那样的问题，目前内地消费者是独自承担了这个风险，我们非常过意不去，所以我们期待将来有一天能够在内地市场正式销售我们的产品，为内地消费者提供我们正规的官方售后服务。

多边形 那么SCE方面有没有对内地市场做一个评估呢？您对内地市场的前景如何看待？

安田哲彦 首先，我们对内地市场是非常期待和渴望的，内地市场对于我们来说一直都是一个非常重要的市场。但是对我们来说，如果我们想在内地市场开展我们的业务，最重要的一点就是遵守内地的法律法规，目前很可惜的是，内地的法律法规暂时还不允许游戏机设备在内地销售，所以我们也只能遵从法律规定，暂时无法在内地展开业务。如果将来有一天，这些法律法规能够开放的话，我们将以最快的速度把我们的产品带入内地市场，我们对此非常期待。

多边形 那您认为目前香港和台湾地区市场的发展对于内地市场有没有任何可借鉴之处呢？

安田哲彦 这是当然的，以目前整个亚洲市场为例，我个人的做法是不希望把太多的宣传资金投入到很昂贵的广告上面去，我更愿意让所有的消费者充分地接触到我们的产品，我愿意把我们的产品提供给消费者试用，比如说像这样的亚洲游戏展，还有内地的Chinajoy，这样的机会可以让消费者都真正玩到我们的产品，让他们真正体会到我们产品的优越性，然后通过他们把我们的产品宣传出去，也就是所谓的"做口碑"。如果将来内地市场能开放，我也希望把这一点移植到内地市场上去，我个人一直有个愿望，当然我们现在在台湾地区也是这么在宣传，那就是我要做几辆很大很大的货柜卡车，货柜里面安置的就是PS3或者PSP的试玩台，然后我要让这些卡车在全国巡游做宣传，让全中国的玩家都有机会玩到我们的产品，我非常期望将来能实现这一愿望。

多边形 那么在目前的市场上，SCE是把任天堂还是微软作为主要的竞争对手呢？

安田哲彦 实际上，我们认为在目前的亚洲市场上，我们没有任何真正的竞争对手。例如我可以告诉你，光是在中国内地生产的我们的产品(包括PS2、PS3和PSP等)，每年就超过四千万台，但目前媒体上我们总是看到的报道都是说，哪个主机目前销售了多少多少，并以此作为市场竞争输赢的数据，而这个报道又会影响到软件开发商去决定在哪台主机上推出自己的软件。实际上这个数据中都有很大的水分，以日本市场为例，我们所公布的数据都只是在日本市场销售的数据，对于其他亚洲地区销售的数据没有包含在内，而可能其他厂商就把整个亚洲市场销售的数据都当作日本市场销售的数据，这样很容易给消费者和软件开发商造成一些误导。目前根据我们自己调研的结果，我们的产品在市场上还是有着相当大的优势。

多边形 那么对于软件开发商来说，您认为一款类似《最终幻想》或者《潜龙谍影》这种份量的平台独占软件对于这个平台的重要性有多少呢？

安田哲彦 当然这样的游戏对于我们来说是非常重要的，但这个重要并不是来自于他们是否是PS3平台的独占作品，而是因为我们对任何为PS3开发游戏的软件开发商都一视同仁，我们非常感谢任何愿意为PS3开发游戏的软件开发商，我们也非常愿意为他们提供任何可以提供的支持。我们也希望这些软件开发商能够对市场形式做出正确的判断，我希望他们能够重视PS3平台，我们随时欢迎他们来为PS3开发游戏。同时我们也希望媒体对市场形式能做出客观公正的报道，让消费者和软件开发商能有一个客观的分析依据。

多边形 那么问您最后一个问题，就目前全球的游戏市场而言，如果把这个市场比作一个蛋糕的话，那么您认为现在大家只是在分割这块蛋糕，还是说这块蛋糕还有做大的可能？

安田哲彦 我认为这块蛋糕还是可以继续做大的，而且这块蛋糕会越来越大。在将来的日子里，我认为还会有更多的硬件和软件厂商进入到这个市场里，同时这个市场的消费者的需求也会越来越细化，越来越扩大，比如以PS3的消费者为例，可能有一部分是纯粹的玩家，那么也就会有以蓝光为主的消费群体，还有注重网络功能的消费群体，所以这个市场也会越来越大。我还认为将来有一天，内地市场的消费者会成为这个市场中最重要的组成部分。

> "我希望有一天能开着载满试玩台的大卡车，在中国进行全国巡游！"



■香港市场对于安田先生来说也算是个"得意之作"。



我想让《机战》的世界更加广阔

——独家专访“《机战》系列”制作人寺田贵信

寺田贵信



出生于1969年，从1994年的SFC《超级机器人大战EX》开始参与“《机战》系列”的制作。后来其在开发组中的地位逐渐上升，除了担任系列的制作人外，还参与剧本、设定、广告宣传等额外工作。



寺田先生被众多“机战犯”亲切地称为“寺田胖子”，其实他的身材也不过是略微发福而已。寺田先生本身也是一位对机器人动画有着狂热喜好的“粉丝”，而正是因为抱着这种和玩家相同的心态去制作游戏，他被玩家誉为“最为体谅玩家所需所想”的游戏制作人。采访中的寺田先生显得非常腼腆，可惜我对这个系列不甚熟知，多亏其他编辑的帮助才完成了这次采访。

多边形 好像《OG合集》发售不久之后就公布了外传，是不是在制作《OG合集》的初期便已经决定好要出这个外传的故事呢？

寺田贵信 嗯嗯，的确是这样的，《OG合集》制作后期，也就是发售前3～4月的时候便已经决定要制作一套《OG外传》的作品，因此在《OG合集》制作完以后便马上便开始进行外传的开发工作，时间也是相当紧张啊！

多边形 那为什么要挑选这么一个故事来做成《OG外传》呢？

寺田贵信 其实最初的想法就是把原计划《OG外传》中开始的一部分抽出来让大家试玩了一下，然后这部分市场的反应很不错，所以就利用这部分来制作成《OG外传》的故事，并加进了很多新的元素以及故事。

多边形 那么《OG外传》是不是只有一部作品呢，或者是打算还要出《OG3》或者《OG3.5》那样的游戏呢？

寺田贵信 嗯……现在还不能很明确地说这是不是最后一作，其实最终还是要看市场以及玩家的反应，我当然希望这个系列能一直出下去(笑)。

多边形 那么下一作将会是在什么平台上推出呢？

寺田贵信 其实还说不定是那一个平台，《机战》历史上几乎所有机种都有发售的作品，它不会只挑选个别的平台来制作，因此现在市场上的主流主机是开发的目标。

多边形 有没有计划会推出掌机版的《机战》游戏呢？

寺田贵信 暂时还没这方面的计划，由于现在刚刚制作完《OG外传》，因此才刚开始有时间去构思下一部作品。

多边形 为什么会在《OG外传》中加入卡片的游戏系统呢？

寺田贵信 呵呵，其实我有一个同事非常喜欢卡片游戏，因此他便想将卡片的要素带进《机战》里面。其实这也是一种新的尝试，看看能否将另一种玩法融入到《机战》的领域里，这就是他们想尝试的挑战。

多边形 《OG外传》里会有之前《OG2.5》的剧情，那么会不会有很多故事情节是和之前一样的呢？

寺田贵信 是有一小部分和之前的情节一样，不过《OG外传》也是一个完全的新作，它所表达的世界和以往的《机战》不同，希望能带给玩家们一些新鲜感。例如“修罗”(注：フォルガ)这个角色是一个功夫肉搏的角色，他出招时也会有很多的汉字出现，希望能吸引更多中国玩家去喜爱这个角色。

多边形 之前《OG2.5》的难度相比《OG合集》是要高一些的，那么在《OG外传》当中的难度会不会做怎样的调整呢？

寺田贵信 《OG2.5》的难度确实是提高了(笑)，这也是我们尝试玩家所能接受的程度。不过我们在《OG外传》中也做了针对性的调整，整体来说而《OG外传》相比《OG2.5》而言会较为简单，即使用以前的战术去游戏的话应该是没什么问题的，因为不想太难为大家(笑)。

多边形 为什么这次没有在次世代主机上推出新作呢？

寺田贵信 主要是因为要沿用回上一作《OG合集》的系统以及其他素材，如果要在次世代主机上推出游戏的话那起码还要花上两三年的时间，从市场方面考虑的话主要担心错失商机，所以这次还是决定先在PS2上推出。

多边形 在X360的《机战XO》里面有网络对战的模式，那么以后的《机战》中会不会继续引入运用到网络的模式呢？

寺田贵信 其实我个人认为《机战》这个系统是很容易利用网络的，也一直想利用《机战》配合网络来开发出一些东西，如果以后的作品能在PS3推出的话，应该也会加进一些网络要素。

多边形 那么除了网络要素以外还有什么要素是可以加入的呢？

寺田贵信 其实很多在PS2上不能实现的东西都想通过次世代主机来实现，有很多东西已经在尝试中了，我们也希望带给玩家更多的惊喜。不过PS2仍然是一台很不错的主机，虽然现在下一作没有决定是在什么主机上推出，但PS2仍然是一个可能。

多边形 在以往的《机战》作品中，有些是有小队概念的，有些则没有，在制作的时候是根据什么来确定到底用不用小队要素的呢？

寺田贵信 基本上每次游戏都会更换不同的系统，因为《机战》是拥有很多机器人的游戏，而在一张地图上能表达的机体数量却是有限的，如果该作登场的机体数量太多的话就会设置一个小队系统来显示更多的机体。“《OG》系列”方面采用的机体相对比较少，所以就没有采用小队系统的表示方式。

多边形 《机战》里一般收录了不少的机器人动画，而每次决定要做一款新作的时候是根据什么去挑选所采用的机器人动画的呢？另外是不是存在一些制作人员很想加进的动画，但一直没有机会加的呢？

寺田贵信 制作小组会一直留意机器人动画，觉得有可取之材时会跟动画的制作人商讨，至于是否能最终采用并不是制作小组单方面能决定的。至于有什么故事想加但未加的问题，由于涉及到下一作的情报，因此这里暂时不能回答你(笑)。

多边形 《机战》大多数都是采用2D的制作方式，也有一些作品采用了3D，您觉得哪一种方式制作难度更大呢？您自己更喜欢哪一种呢？

寺田贵信 如果从开发难度上来说的话，3D的难度会高一些，当然2D并不简单，因为要花更多的时间去处理动画的细节。我自己其实比较倾向于3D，因为这样的画面更加真实，更加具有魄力，看起来很爽，也能够尽量展示次世代的机能(笑)。

多边形 《机战》里面的人物众多，那么您有没有考虑过利用这些人物来开发其他类型的游戏，例如动作游戏或者角色扮演游戏呢？

寺田贵信 嗯，的确有不少人这么建议过我，我自己也有考虑过这方面的问题，不过目前暂时没有这样的计划。我想如果有一天能够做一款其他类型《机战》游戏的话，对我来说也应该是一个不小的挑战吧。

多边形 我问个很有趣的问题，《机战》中的机器人大多都是由人来操作的，那么以后会不会引入更多拥有独立智能的机器人，比如《变形金刚》之类的？

寺田贵信 (大笑)哈哈，其实现在的游戏中已经有一些独立智能的机器人存在了。其实我们也在考虑这个问题，是否要将整个《机战》世界的范围再度扩大，不过《变形金刚》我也很喜欢，这是个很好的点子，说不定将来能够在游戏中看到他们哦！

> “如果能很好地利用网络，《机战》应该会更加丰富，更加好玩，这对我来说是一种挑战！”

原田胜弘



出生于1972年，1994年进入Namco。1995年进入格斗游戏开发部，担任《铁拳3》和《铁拳TT》制作人，后任"《铁拳》系列"导演。

《铁拳6》的内容将是五代的三倍以上

——独家专访"《铁拳》系列"导演原田胜弘

原田先生出现在活动现场的时候，索尼的舞台上正在进行《铁拳5》比赛，原田先生就是这样悄无声息地站在比赛选手背后，一言不发表情专注地看完了所有比赛，我相信当时他看到台下观众热情洋溢的气氛，心中一定有着些许自豪吧？

多边形 能不能透露一下《铁拳6》有哪些新的东西会带给玩家呢？

原田胜弘 其实整个系列，我们一直比较强调的是格斗中打中人的爽快感，这种爽快感是整个系列比较重要的一个部分，整个游戏都是按照这个思路去开发的。这个游戏在全世界范围销量都很高，全世界的玩家对这个游戏都有很多的要求，所以我们要考虑迎合全世界玩家的口味。在六代中，除了要继续加强这一点之外呢，我们还试图在游戏的平衡性和丰富程度上继续让大家满意，不过现在还无法透露更多的细节。

多边形 《铁拳6》的开发中您觉得最困难的部分是哪里呢？

原田胜弘 原本来说，玩家期盼的网络对战是比较困难的部分，但是现在我们已经在《铁拳DR》里面提前实现了。玩家在网上不仅仅是进行简单的对战，还可以在网上和朋友进行一些交流和沟通，而且我们还在考虑更多的可以利用网络的内容。其实本身要完成网络对战已经是很困难的事情，因为《铁拳》对于按键的要求是很严格的，游戏中很强调帧数的作用，一帧相当于是六十分之一秒，每一帧都会在画面上反应出来，但是在网络对战的时候，多少会有一点延迟，那么如何去避免这种延迟对对战的影响，我们也做了很大量的研究。不过我们终归还是实现了，虽然可能还有一点点瑕疵，但我们会尽力让它变得完美。

多边形 不知道PS3版的《铁拳6》会在什么时候发表呢？

原田胜弘 呵呵，这个要从多方面去考虑，首先会涉及到公司的整体战略来决定游戏什么时候发售，另外游戏本身的移植工作也要不少时间，因为我们不想是简单地把街机搬到家用机上来，我们会针对家用机的性能做一些适当的调整，并且增加适合家用机游戏的部分，我可以告诉你的是，在我们的规划中，《铁拳6》的整个内容是五代的三倍以上，所以还需要花更多的时间。（注：在现场我还追问了一个"是否会有X360版"的问题，不过还没等原田胜弘先生回答，一旁SCE的人就赶紧以"不方便探讨其他平台的问题"为由而阻止了。）

多边形 《铁拳》的角色非常丰富，这些角色里面您最喜欢哪个？



原田胜弘 我个人比较喜欢的角色是莉莉(Lili)，制作小组中也有很多人喜欢这个角色，所以有关她的工作是完成得最快的(笑)。现在的角色都是一些武艺高强的武术家，实际上我最想做的是一个普通人，他的每一招每一式都是很普通的，但如果这种人做出来呢，玩家肯定会说"有没有搞错，做这么一个差劲的人出来"，但如果给他加上什么招式的话，又会和现在的角色没有什么区别，这两者之间的平衡很难掌握，所以一直也没有实现，哈哈！

多边形 您觉得世嘉公司的《VR战士》和《铁拳》相比，哪个游戏更受欢迎一些？

原田胜弘 其实我们和《VR战士》的开发小组私下关系很不错，经常一起出去吃饭喝酒(笑)。其实这两个系列在全世界都很受欢迎，但两者的受众群可能有些差异，比如在日本给人留下的印象通常是：玩《VR战士》的人可能比较专精一点，也就是所谓核心向，而《铁拳》的玩家则比较大众化，从初学者到高手都可以玩得很高兴。但是从销量角度来说呢，《铁拳5》光是在欧洲就卖了两百万以上，北美也卖了一百多万，整个系列的销量也比《VR战士》要高很多，在全世界都具有高人气。从游戏内容上来看，虽然好像这两个游戏都是给日本玩家开发的，但实际上在全世界都很受欢迎。

多边形 Capcom前段时间公布了《街头霸王Ⅳ》，游戏依然是以2D的方式来进行。那么您认为将来的格斗游戏，是2D还是3D会成为主流？

原田胜弘 他们实际上还是用3D来制作，只是表现方式上还是2D的。另外我觉得游戏是否有趣，是根据游戏本身内容来决定的，而不是看这个游戏是2D还是3D。另外全世界各地玩家对游戏的喜好会有所不同，并不是说华丽的3D画面就会吸引玩家，关键还是游戏本身的素质，所以不存在将来是2D还是3D谁是主流的问题。

多边形 中国很多玩家都比较喜欢《铁拳TT》，这种可以交换角色格斗的方式很有趣，不知道这游戏会不会有续作呢？

原田胜弘 (眼睛一亮)《铁拳TT》是我有一次抽烟的时候花五分钟想出来的，觉得这个想法不错，然后当天就把企划书写了出来，最后只花了两个半月的时间就把这个游戏做出来了(笑)。后来也有很多玩家都说这个游戏很好玩，也希望能推出新作。我是想，如果真的要做续作，那么我会很认真的去考虑这个问题，而不是像上次那样抽烟五分钟想出来。

多边形 除了《铁拳》之外，您最喜欢的游戏是什么呢？

原田胜弘 其实我最喜欢玩那种多人在线的网络游戏，不过最近玩得最多的是《COD4》，这个游戏非常棒，在线对战很刺激啊！

> "《铁拳TT》是我在抽烟时花五分钟想出来的，然后当天写好企划书，两个半月就把游戏做出来了！"



■原田先生看着玩家熟练地操作着自己设计的游戏，想必会非常有成就感。

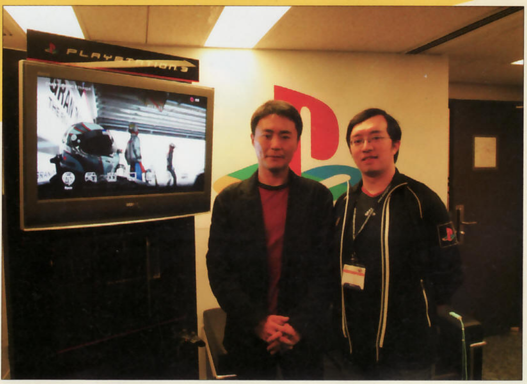
我希望有更多人能够体会《GT赛车》的独特魅力

——独家专访《GT赛车》制作人山内一典



山内一典

出生于1967年，毕业于日本大学艺术学部。被誉为"GT生父"，其创作的"《GT赛车》系列"至今全球销量已接近4500万。2001年曾入选"日本Car of the year"选举委员会评委。



相对而言，山内先生是会场内最大牌最受关注的游戏制作人。由于飞机误点的原因，山内先生比原计划迟到了将近一个小时，但台下的观众热情不减，山内先生赢得的掌声是最为热烈的，并且无论他走到哪儿都跟着一大帮记者和玩家，而他的专访也是时间安排最短的（因为后面一票记者还排着队呢）。

多边形 请问《GT5P》的在线部分开发完成了吗？

山内一典 呵呵，就在我从东京出发来香港几个小时前，我们小组刚刚完成了在线部分的开发和最后的调试工作，不久就会在PSN上提供大家下载。（注：目前已经开始提供下载。）

多边形 现在有些玩家反映《GT5P》难度偏高，有很多地方需要经过周密的计算才能取得好成绩，是不是制作人员是刻意让这作的难度有所增加呢？

山内一典 难度方面并没有做太大的调整，实际上如果你正常游戏的话和以前是没有什么区别的，但是如果要拿金牌是需要花一些功夫的，因为我们的确对于金牌的要求有所提高。不过我们也并不想为难玩家，我希望有更多人能够体会到《GT赛车》的独特魅力与乐趣。

多边形 PSP版的《GT赛车》什么时候能看到呢？

山内一典 （大笑）全世界的人都在问我这个问题，实际上这个计划正在进行中。我有个构想是把《GT PSP》作为《GT5》的一个卫星游戏，让它成为《GT5》整个游戏的一个组成部分，这样玩家就可以随时随地体验到《GT赛车》的魅力。不过目前各项工作都还在进行中，所以无法透露更多的细节。

多边形 目前《GT5》的开发进度如何？

山内一典 现在开发工作进行了大约一半左右吧，不过《GT5》最终推出的日期最快都要明年的圣诞节，如果不行则要等到2009年（笑），我们一定要做到完美为止。

多边形 如果是最快要到明年的圣诞才推出， 那么期间会不会有一些类似"序章"之类的作品推出呢？

山内一典 应该不会了，我们小组目前会把全部精力放在正式版的制作上。

多边形 在正式的《GT5》中会收录多少辆赛车和多少条赛道呢？今后会不会有车辆提供下载呢？

山内一典 目前来说这个具体的数量还没有确定，但我相信会是一个很惊人的数字，我想玩家也一定是这么期望的吧（笑）。对于下载数量的话，我们的计划会是1：1的比例。另外对于无法上网的玩家，我们可能会提供集成的扩展BD光盘，让这些玩家也能拥有新款车型。

多边形 目前《GT5P》中的车辆和赛道还会出现在《GT5》里面吗？

山内一典 这是肯定的，《GT5》最终将是一个庞大的作品，而目前的《序章版》只是它其中很小很小的一个部分。

多边形 除了车辆的数量以外，还有那些新的要素会出现在《GT5》中呢？

山内一典 目前来看的话，我们会增加大量的CG动画，另外关于每条赛道的风光介绍也会收录。除此之外，例如在《GT4》里面不可以换车的零件，漂移方面也不能做到，这些在《GT5》里面都可以做到了。（注：以上原话如此）

多边形 《GT5》会有大家很期待的"车体损伤"系统吗？

山内一典 实际上在《GT5P》里面就有部分限定的车辆会有损伤效果，这个效果我们将来会提供升级。而最终产品中，车辆是否有损伤还需要和原厂进行确认，可能某些厂商不希望看到自己车辆被撞得七零八落，这个具体还有待最终确认（笑）。

多边形 在这个游戏中，一辆车和一条赛道，从最开始做到最终能够在游戏中使用，前后要用多长时间呢？

山内一典 一辆车的话，最少三个月，平均也要六个月吧，而一条赛道则差不多需要一年时间。

多边形 现在的汽车的结构越来越复杂，这样会不会令到这个游戏的开发难度有所增加呢？

山内一典 是这样的，因为我们的游戏所追求的就是和现实一模一样的车辆，我们的车辆将是最真实的，而每年都有大量的新款车型面市，我们希望我们的游戏里能够收录尽量多的最新的车辆，所以说开发难度增加是显而易见的。

多边形 您是怎样为游戏中不同车辆制作出不同驾驶感觉的呢？

山内一典 不同性能的车其实都有着相应的指标，我们会根据厂商指标来进行制作，所以我们的游戏里每部车基本上都会有不同的感觉，这也是我们为了追求车辆的真实性而必须达到的目标。

多边形 在《GT赛车》里面，您最喜欢的赛车和赛道分别是？

山内一典 目前来说我最喜欢的是NISSAN的那辆GT-R，因为这辆赛车的设计和生产工作有我和我们的制作小组参与开发，所以很有感情（笑）。最喜欢的就是瑞士那条赛道，那个地方风景非常漂亮，我当时就决定一定要在游戏中如实地反应出来。

多边形 将来是否有可能收录中国车厂的车辆和中国的赛道呢？

山内一典 应该说是有可能的，比如我对上海这个城市很感兴趣，将来也许会制作一条以上海为背景的赛道吧（笑）。

> "《GT赛车5》最终推出的日期最快都要明年的圣诞节，如果不行则要等到2009年！"



■山内先生在会场内是绝对的焦点，甚至盖过数量不多的Show Girl。

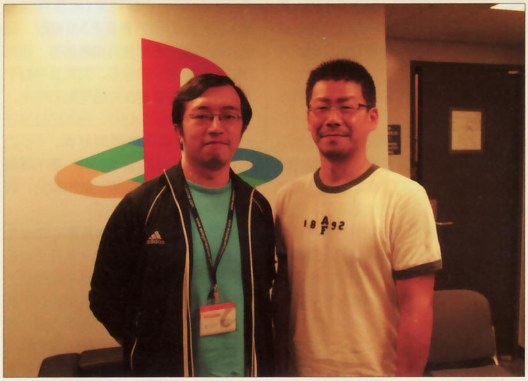
我还是想做那种一家老小都喜欢的游戏

——独家专访《乐克乐克》与《审判之眼》制作人宫木和人

宫本和人



SCE制作一部制作人，曾与Production I.G合作开发《监视者》，亦曾参与《The 山手线 电车模拟驾驶》的开发。代表作有《乐克乐克》、《审判之眼》。



在对宫木先生的采访中，经常被他的回答激发新的问题，所以我的提问常常在这两个游戏之间跳来跳去，不知道充满灵感的宫本先生会不会被我的跳跃性采访弄晕了头，不过他也承认，很多点子和创意，就是在跳跃的思维中迸发的。

多边形 请问一下《乐克乐克》这个游戏最初的灵感是来自哪里呢？

宫木和人 最开始的灵感是来自家里的软糖（笑），我很喜欢吃那种软软的糖，感觉很可爱，所以有一天吃的时候就有一种想把它做成游戏的想法。不过如果只是一颗软糖可能不会怎么有趣，于是我就想让整个游戏的场景和它产生足够的互动，最后能够做成这样的游戏，我也有一些意外（笑）。

多边形《乐克乐克》发售后明显很受女性玩家的欢迎，那么是一开始在开发的时候就有特别为这方面考虑呢？还是说这是个意外的收获呢？

宫木和人 没有没有，一开始真的没有说特别为女性玩家开发的打算呢，所以后来市场反应的结果让我也很意外（笑）。开发的时候并没有特意为贴近女性玩家而做什么内容，我还是想做那种一家老小无论男女都可以喜欢的游戏，为什么特别受女性玩家欢迎呢？我想可能是一般传统玩家并没有把这个游戏看作很好玩，我还是希望能有更多年龄层的玩家去喜欢这个游戏。不过既然女性玩家特别喜欢的话，续作中我是不是真的要为她们准备一些惊喜呢？（大笑）

多边形 现在PS3上的《乐克乐克》只是一个下载的小游戏，那么有没有可能在PS3上推出一个正式的产品呢？

宫木和人 我们有考虑过这一点，因为PSP和PS3两台主机的消费群是有一些重合的，将来会有可能推出PS3版的正式游戏。另外由于两者平台依然是不一样的，PS3的功能要比PSP丰富很多，比如PS3有六轴感应，而且PS3可以在高清的大画面中进行游戏，所以我希望如果有PS3版的话，会依照这个平台的特性来开发出一些有趣的要素，而不是简单的把PSP版搬到PS3上来，我希望两者各有各的优点和吸引人之处。

多边形 那么会不会利用到PSN的网络来在《乐克乐克》里面实现一些联机或者对战的功能呢？

宫木和人 会有的，我想主要还是利用这个网络来让更多的玩家一起感受到游戏的快乐吧，比如建立一个“乐克乐克社区”之类的，不过我可不想让这个游戏有对战的部分，让这么可爱的乐克乐克互相杀戮，应该不会受到玩家欢迎吧（笑）。

多边形 那么《审判之眼》又是如何构想出来的呢？

宫木和人 首先是因为索尼为PS3开发了新一代Eyetoy装置，这一代的产品比上一代要进步很多，由于这项技术的诞生，因此便想利用它来创作一款游戏，把它利用到游戏领域里。我个人还比较喜欢市场上的那种集换卡的卡片游戏，于是就想把这两者结合起来，其实很早我就想这么做，不过当时的技术还无法实现我的想法，那个时候要让摄像头识别技术成为一个游戏还是很困难的事情。不过现在都不是问题了，所以这次可以顺利地把这项技术运用在游戏里面。

多边形 目前在《审判之眼》里没有故事模式的，这是为什么呢？

宫木和人 也不能说完全没有故事模式，比如现在在市场上发售的五种卡片包，每种卡片包里面都有故事的细节包含在内，每一个故事都有一个世界观或者是世界地图一样的东西，而在相应地图上也会有相应的生物会出现，在你战斗的时候会有让你想象故事的余地。

多边形 目前《审判之眼》还是需要把卡片固定在某个区域才能被检测到，那么将来会不会开发类似《三国志大战》那种，移动卡片也可以识别的游戏呢？

宫木和人 是的，这个技术是一个十分有可能性的技术，所以我们现在也正在研究如何发展将这项技术，将来可能运用到《审判之眼》的续作中去，或者是其他卡片游戏。

多边形 我们知道PSP上也有对应的摄像头，那么会不会利用这个来开发一套适用于PSP的《审判之眼》呢？

宫木和人 这个暂时还没有考虑，不过你这个想法不错，或许将来会有类似的游戏出现吧（笑）。

多边形 目前市场上有很多知名的传统卡片游戏，假如他们也利用这项技术在PS3上开发一款和《审判之眼》类似的卡片游戏，您会如何应对这种挑战呢？

宫木和人 首先呢，我非常欢迎有更多卡片游戏能够利用到这项技术出现在PS3上，因为我并不认为这会对我们形成什么挑战。每一个卡片游戏都会有其独特的引人入胜之处，我相信大家可以共存在这个市场上，而玩家也会根据自己口味来选择自己想玩的游戏。

多边形 那么您有没有考虑把《审判之眼》发展成其他类型的游戏呢？例如角色扮演或者策略游戏呢？

宫木和人 呵呵，现在在《审判之眼》中已经有超过一百种的生物，今后也会不断增加，假如要做一个RPG游戏也不是没有可能吧。不过我想现在还是把精力放在目前的游戏上，先专心把目前的《审判之眼》做好，以后再考虑其他的事情。

多边形 现在很多游戏比较流行留给玩家一定的创造空间，允许玩家对游戏内容进行自定义，那么《审判之眼》会不会允许玩家自己自行创造一些卡片来进行对战呢？

宫木和人 这个可能性是有的，但是由于这种卡片游戏的规则基本上是知道对手的卡有什么能力的情况下才能进行公平的对战，如果是对手的卡是处于完全猜测不能的情况下，或者能力是无限的情况下，那么就无法进行公平的对战。不过的确有考虑过在卡片对战游戏里加进一些特殊的元素进去而不会影响到公平性。

多边形 您平时都喜欢玩一些什么类型的游戏呢？

宫木和人 我个人比较喜欢一些模拟类的游戏，就是那种需要开动脑筋，然后又要结合手去操作的游戏。比如PS3上那个《无限回廊》我就很喜欢，不知道什么时候能玩到正式版，很期待呀（笑）！

> “我不畏惧挑战。我希望我的游戏能够被各个年龄层的玩家所接受！”



■会场内四处都把宫木先生的名字打成了“宫本和人”，似乎大家都没发现……

我希望有一天能做出令人身临其境的游戏

——独家专访《化解危机4》制作人萨川隆史

萨川隆史



因为曾经在上学路上的游戏厅里面玩《Galaxyan 3 Theatre 6》感动而加入了Namco。代表作是《化解危机 2/3/4》(街机版及家用机版)、《危机地带》(街机版)。



萨川先生是一个非常活跃的人，这一点尤其提现在他在舞台上与现场观众一起玩《化解危机4》时的举动，不断做出各种帅气或者搞怪的姿势，逗得台下观众哈哈大笑。萨川先生因为小时候某次玩到Namco的游戏被感动而产生了加入Namco公司的想法，1994年终于实现了自己的理想，并在Namco一直供职至今。

多边形 您认为在开发《化解危机4》的时候，最困难的地方是哪里呢？

萨川隆史 这个游戏是从街机移植的，所以主要的困难都集中在移植这方面。比如说，街机的画面实际上是4：3的，而PS3所要求的画面分辨率是16：9的，所以在最开始我们调整画面就花了不少时间。另外在操作方式上面，街机的框体是固定的，而PS3上你就要开发专用的Guncon控制器，而PS3专用的Guncon和街机的Guncon又是不一样的，所以在操作上也花了不少时间来调整。在开发的时候，我们是一边用街机玩，一边用PS3来玩，互相比较两者之间的差异，一步一步地比较着去做这个游戏，尽量让玩家在家里也能体会到街机的刺激感和爽快感。

多边形 有没有考虑在本作中加入网络对战或者合作的模式呢？

萨川隆史 其实一开始的确有考虑的，我们也做过一些尝试。其实如果能够利用到网络功能的话，游戏应该会变得更有趣，不过因为开发时间很有限，我们最终还是没有在本作中加入网络功能。其实很多玩家对我们也有这方面的期待，我们也的确正在研究这方面的问题，不过细节部分暂时无法透露更多，也许我们在《化解危机5》里面会加入网络模式吧(笑)。

多边形 我们注意到这次的Guncon3是一个全新的型号，这个型号开发了多长时间呢？

萨川隆史 主要是因为上一代Guncon2的工作方式只能对应CRT电视，而液晶电视和等离子电视机普及之后，Guncon2就无法正常工作了。所以我们在应对不断进化的电视机方面也做了不少技术研究，最终采用了目前的这个方案。从时间上来看的话，目前这个Guncon3差不多研发了有两年的时间，最初的方案可能有五六个造型，比如有两手分离操作的，也有干脆只需要一只手操作的，我们制作小组开发了一些小游戏来测试这些试验品，最终我们还是采用了目前的这个型号。

多边形 为什么没有采用无线控制的方式呢？

萨川隆史 其实我们也认为无线控制的方式是最好的，这样玩家就可以有比较自由的操作方式(笑)。实际上目前这个型号的内部结构已经比较复杂了，如果再加上一个无线模块的话，还有一点点技术上的问题，所以最终我们还是放弃了。不过我们依然在继续研究，希望将来有所突破，也许在《化解危机5》里面会用到吧。

多边形 除了《化解危机》之外，您自己最喜欢的游戏类型是什么，最喜欢玩的游戏是什么？

萨川隆史 因为最近一直在PS3上做开发的缘故，所以玩PS3的游戏也特别多，最近在玩的一个游戏是《德雷克的宝藏》，这游戏和《古墓丽影》很相似，玩起来很有趣，电影效果也特别强，还有《摩托风暴》也玩得很多。其实我平时干得最多的就是看动作片的电影和电视，我最喜欢的是那个《24》，日本已经放到第六季了，这个电视很好看。(多边形：是吗？我也很喜欢《24》，要不要我把第六季的结局告诉你？萨川隆史：哈哈，不要不要。)

多边形 如果不考虑技术屏障，您心目中最想做的《化解危机》是什么样子的？

萨川隆史 我曾经在一次技术展览会上看到一个半球形的屏幕，人站在这个屏幕里面，整个视野都被屏幕所占据，我想将来如果可以的话，这样的《化解危机》一定很让人有身临其境的感觉吧(笑)，希望将来有一天能够做出这样的游戏。

> “每个人都有自己喜欢的游戏方式，我希望能带给大家更多的选择。”



■萨川先生很会调动场内气氛，搞怪频频惹得观众哈哈大笑。

结束语

匆匆忙忙不足48小时的香港之行，两天的时间也基本耗在了会场内，总共进行了六场专访，是我参加这么多次展会进行这么多次采访以来，日程安排最紧密的一次。由于要忙于制作杂志的原因，没有等到AGS全部结束，就带着对香港圣诞的依依不舍离开了热闹的会场。在这两天时间里，人头攒动而又井然有序的AGS、比TGS还要干净整洁的地面、敬业精神和抢占地盘能力令我自叹弗如的香港八卦记者……等等等等都令我印象深刻。

在与SCE的朋友聊天中可以得知，香港的电视游戏市场几年前与内地现在的情况何其相似，盗版横行、水货充斥、商家与消费者的利益都不能得到保障，但是在当地政府的大力惩治与扶助下，在短短几年里这个市场发生了翻天覆地的变化，在这个市场已经耕耘了十年的索尼更是深得其道。香港电视游戏市场的发展完全可以被内地所借鉴，相信随着政策的进一步开放，内地电视游戏市场一定会以更快的速度跟上世界的步伐！到那一天，Chinajoy成为全世界最大的游戏展会将不再是一句空话！

最后要特别感谢几个人：索尼电脑娱乐公司亚洲公司总裁安田哲彦先生，感谢您在百忙之中抽空接受我的采访；索尼电脑娱乐公司北京代表处的瞿述铭先生，感谢您的帮助与支持；索尼电脑娱乐亚洲公司的陈云云小姐，感谢您在会场提供的帮助；索尼电脑娱乐亚洲公司的秋山义德先生，感谢您在现场的翻译。

策划 Gouki&D・S
主笔 D・S&星夜
制作 UCG全体编辑
美编 一刀
插画 星仔

TV GAME大赏
2007年度最佳游戏中国媒体评选

新年伊始，首先要通知大家的是，从今年开始，我们以往每年一届的年度盘点将正式定名为“TV GAME大赏”，并会在新年里的第一期为大家倾情奉上。这一由国内多家顶尖游戏媒体携手打造的全新品牌的诞生标志着我们的盘点将更加具有权威性、公信度和影响力，同时也意味着国内首个TV GAME颁奖盛典正式诞生！

就在我们紧锣密鼓地打造这份大赏榜单的时候，来自读者们的选票也如雪片般纷纷飞来，数量极其惊人，“2007 TV GAME大赏”的关注度由此可见一斑。请大家放心，在工作人员的努力整理分类下，本届大赏的玩家评选部分将在下期春节合刊中与抽奖结果一并揭晓，现在，各位即将看到的是由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》及levelup.cn四大媒体共同评选出来的“2007 TV GAME大赏（媒体评选部分）”，在过去的一年里，游戏界的风云变幻尽在这里汇聚，它们铸就的并不仅是一个简单的榜单，而是TV GAME业界在这波涛汹涌的一年里的历史见证。

也许终将有一天，2007年会在我们的记忆中逐渐消逝，但我们真诚地希望，那些经典的作品、角色与事件，会如同大赏LOGO里那团鲜红的火焰一样永远跃动在我们心中。

参评媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn

2007年度

十大游戏

十大游戏 1 使命召唤4 现代战争

多机种



任何接触过这游戏的玩家——哪怕仅仅是被她的画面或音效小小地电了一下——都不会否认，这是视频游戏诞生迄今为止最棒的军事战争游戏，同时也是第一人称射击游戏在目前的硬件机能及游戏开发技术下所能攀到的最高峰。在年末商战前方才来到我们面前的她，就像是一位姗姗来迟却又雍容华贵的舞会皇后，足以令之前几欲与其一较高下的竞争者们全部黯然失色。

作为一款高度仿真的军事游戏，她的魅力并不仅在以假乱真的画面和气势磅礴的音效上，那只是为她锦上添花。请留意这款游戏为你在不经意间渲染出的一切：电影般的镜头切换与叙事技巧，玩家与NPC之间的多层次互动交流，将虚拟快感与真实气氛完美交融的设计理念……而丰富的网络多人联机模式则更是将之前游戏带给你的所有美妙感觉统统翻了一倍！没错，这不是在夸大其辞，而是保守估计。

如果你还在犹豫是否该入手次世代主机，那么《使命召唤4》将是你说服自己——或是让朋友们强迫“说服”你的好理由；如果你已经拥有次世代主机，那么漠视这款游戏则简直就是在暴殄天物。

■2006年度最优秀游戏

《最终幻想XII》

十大游戏 2 战神II

PS2

这是一部伟大的作品，一位当之无愧的无冕之王——在2005年前作惜败于《生化危机4》后，今年的《战神II》又不得不向《COD4》俯首称臣。但从来没有人敢质疑过这款“神作”的高素质与艺术地位，她带给我们的不仅是好莱坞大片般的声画效果和无与伦比的战斗激情，更塑造了一个桀骜不羁的“反英雄”主角形象。在这个浮躁的年代里，玩家们需要这样一位狂野的代言人来释放芸芸众生那被世俗禁锢已久的心灵。



十大游戏 3 怪物猎人携带版2nd

PSP



在最新潮的时尚掌机上体验最原始的狩猎乐趣，这就是《MHP2》带给玩家们的新奇感受。在这个广袤无垠的怪物世界里，你并不是一个人在战斗，PSP简便快捷的无线联网通讯功能将无数猎人同好们召集到了一起，你会发现“携带版”这三个字用得真是无比贴切——巴士上、地铁里、用餐前……无论何时何地，你和你身边的同伴们都会像斯巴达勇士一样瞬间进入战斗状态，“独乐乐不如众乐乐”的概念在此刻被体现得淋漓尽致。

十大游戏4 光环3 X360



如同所有经典的三部曲作品一样，《光环3》也终于在7年后的今天拉下了厚重的帷幕，掌声雷动依旧。用“身心被彻底震憾”来形容游玩时的心情可能有点俗，但我们实在找不出更恰当的字眼来形容当遮掩住半个天空的星际母舰从士官长头上缓缓掠过时自己的心境，在那个瞬间，仿佛就连射进房间里的阳光也随同游戏里的战争气氛而变得如此森然，如此深邃。

十大游戏5 超级马里奥银河 Wii



这位大胡子水管工无疑是游戏界的票房神话，本作的销量与口碑再次印证了这一点。借助于Wii那独特的体感操作方式，游戏的玩法再次得到了脱胎换骨般的革新——这并不仅是针对操作说的，而是整个游戏中所有巧妙设置的真实写照，你将第一次在游戏中真正体验到“重力”的感受——这种感觉足以与你在20年前第一次拿起FC手柄时的心情相媲美。

十大游戏6 危机之源 最终幻想VII PSP

再也没有什么礼物比她更适合用来献给《FF Ⅶ》作十周年纪念礼物了，游戏中讲述了许多角色们所不为人知的前传故事，对于FANS而言其剧本甚至比游戏本身更弥足珍贵，而那几十分钟的CG动画（含召唤兽演出）更是精彩得让人几乎不忍心错过一帧的瞬间，当所有的这一切建立在严谨而完整的战斗系统之上时——告诉我，对于一款《FF》，你还奢求些别的什么吗？



十大游戏7 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS



《塞尔达传说》——以这个名字命名的游戏从来都没有让人失望，作为今年惟一一款系列正统续作，它成功完成了自己的使命。游戏的谜题设置与操作方式都在系列的基础上做出了很大的突破，以NDS的机能居然能够将《风之杖》的画面风格复制得如此完美，也不得不赞叹下任天堂对自己主机的了解程度。如果你的NDS在2007年没有运行过这款游戏，那可真是件遗憾的事情。

十大游戏8 信赖铃音 肖邦之梦 X360



大概从来没有人想过一个以音乐为主题的角色扮演游戏会取得如此成功，游戏的整体风格清新似水，从画面到音乐都仿佛蒙上了一层精灵之纱，每个玩过游戏的人都会对如此美妙悦耳的意境发出由衷的赞叹。如果您恰好还是一位音乐爱好者，那么游戏前请务必要三思而后行，因为我敢打赌，你的自制力绝对抵不过她的诱惑。

十大游戏9 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书 NDS

本作的游戏画面足以成为NDS玩家们拿来向PSP叫板的资本，这无疑是最直观的特点。其次便是那深邃的游戏系统，复杂但不繁琐，对于喜欢“走格子”的玩家而言，一旦彻底融入，你就别想和这游戏分开了——海量的任务数量、特色迥异的角色职业、利弊各具的法律系统以及新加入的土地拍卖都将“谋杀”掉你的大量时间，届时也许只有断电才会让你暂时同她离别开一小会儿。



十大游戏10 寂静岭 起源 PSP

很难想像在掌机上居然能玩到如此原汁原味的《寂静岭》，游戏的画面素质几乎已经与PS2版看齐（制作小组再次聪明地利用噪点掩盖了硬件机能上的不足），而系统设定上则几乎是历代作品的大集合，你几乎可以从中找到任何一部过往作品里的魅力元素，这对于系列玩家而言无疑是具有致命诱惑力的。当然，如果你还没接触过这个系列，现在也正是个绝好的机会。



2007年度

十大角色

十大角色 1 士官长 来自《光环3》

他是一个英雄，他注定会成为游戏史上的传奇，甚至能够在史册上留下他的名字。他已经当之无愧地成为了Xbox系列主机的形象代言，同时也是一个销量的保证。

他的每一次出击都让所有人为之侧目，他每一次的到来都能够引起一次长久的疯狂。他一次又一次地对星盟的侵略发起反击，创造了一个又一个奇迹，甚至将这些奇迹带入了现实中。每一次他的出现就意味着一场让人惊叹的销售狂潮，他完全能够凭借一己之力拉动整个主机的销量，这在整个游戏史上都是少有的。

你可以用尽所有赞美之词来表示对他的崇拜，任何褒奖在他面前都不会显得多余，如果说他有什么缺点的话，那惟一的就是他从未露出过他的真面目，这令他传奇般的身世又平添些许神秘的光环。在这样的光环之后，更多的人记住的只是士官长这个称呼或者是斯巴达117这个战斗番号……请记住他的名字——约翰。

萨姆斯姐姐在每次战斗结束之后，会摘下头盔让我们一睹芳容，而士官长，什么时候你才能脱下那套厚重的盔甲，告别战场，告别硝烟?

■2006年度风云人物

Me



十大角色 2 奎托斯 来自《战神II》



在奎托斯之前，“游戏主角”的定义从没有如此立体且充满灵魂，在弥漫着三好学生脸谱的游戏世界里，虬肉缠结的奎托斯是如此地轮廓分明、棱角醒目。这个家伙已经俨然成为了反英雄时代的头号旗手，那健壮的肱二头肌也拉出了《战争机器》和《虚幻竞技场3》等一干新世纪筋肉猛男式的审美标准，游戏世界的奶油小生时代因他而宣告结束。

十大角色 3 马里奥 来自《马里奥》系列

虽然贵为千万销量俱乐部白金会员，但马里奥大叔丝毫没有半点大牌架子，依旧在任氏主机上的各类大小作品里频频亮相，将憨厚的笑容一直带到了奥运年。在去年的所有作品里，最让马大叔扬眉吐气的应该便是《超级马里奥银河》了，这款系列正统续作可谓让其名利双收，马大叔的表现也极为可圈可点——当然，那件猥琐的蜜蜂装除外……（笑）



十大角色 4 疯兔

来自《雷曼 疯兔危机2》



育碧大概没有料到，这只疯狂的兔子现在居然已经堂而皇之地取代了系列主人公雷曼的地位，成为了“《雷曼》系列”的新代言人，甚至大有篡夺育碧吉祥物之位的势头。也无怪，去年的《疯兔危机》余波未尽，今年的续作便再次来袭，玩家们的视听神经纵使再坚韧也定会失守。所以，如果哪天年度流行语真的变成了疯兔那招牌式的“哇呀！”，也请千万不要吃惊。

十大角色 6 凯姆

来自《失落的奥德赛》



井上雄彦赐予了他写满故事的双眼、重松清给予他如歌如泣的回忆，最后，坂口博信唤醒了他的灵魂——或许正是因为拥有这三位名声如雷贯耳的生父，拥有千年生命、见证了历史的轮回的凯姆才与那些单纯的美少年有着如此大的不同。他的一举一动都充满了历史的沉淀，而我们所看到的，只不过是微不足道的一部分而已。

十大角色 5 扎克斯

来自《危机之源 最终幻想VII》



他是一位真正的英雄。他骁勇善战，年纪轻轻便夺得了“1st战士”的称号，是为勇；他心机缜密，即使身居逆境也处变不惊，终能找到计谋逃出生天，是为智；他温文尔雅，对艾莉斯心存倾慕却又待之以诚，是为礼；他守信重诺，在面对大部队的追杀时，也不肯丢下身负重伤的克劳德，而选择独自一人微笑着面对死亡……是为义。所以，通关后却没有流泪的人，不多。

十大角色 7 麦克米兰

来自《使命召唤4 现代战争》



战争游戏最能抓住人心的除了写实的画面，恐怕就是充满人格魅力的角色。通过狙击关卡，我们认了一位狙击精英，英国空勤团第22团的麦克米兰上尉。从来没有哪一款游戏能够如此成功地塑造出这样一位狙击手的光辉形象。他是平易近人的老师、他是情深义重的兄弟。能够在游戏中邂逅这样一位老哥真是令人有三生有幸的感觉。

十大角色 9 Big Daddy

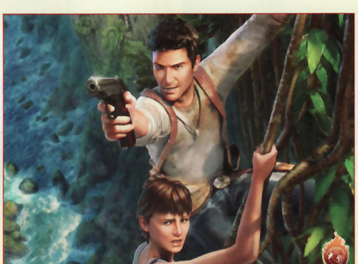
来自《生化奇兵》



人们把销魂城中身穿潜水服的机器人守护者称为“Big Daddy”。它的生命就是为了保护Little Sister(小萝莉)存在的。每个人都害怕Big Daddy，只有小萝莉和它亲近。因为为了保护小萝莉，Big Daddy愿意付出自己的一切，甚至是生命。面对这样一个对弱小者充满爱心的杀人机器，它的哀嚎会在你脑海中回荡很长时间。

十大角色 8 德雷克

来自《德雷克的宝藏》



我觉得你应该去认识一下内森·德雷克这个小伙子。他是一个典型的美国大男孩，只要你与他多接触一下，你就会感受到他独特的幽默和一颗火热的心。原本以为他只会耍嘴皮子，平时吊儿郎当，其实在关键时候德雷克比谁都充满智慧，比谁都要勇敢。虽然人是调皮点，不过对待女士他还是表现出了应有的绅士风度。

十大角色 10 奈璃子

来自《天剑》



视觉是一种很奇妙的东西，同一个美女看一百次不免审美疲劳，所以当SCEE一次又一次把奈璃子那张极不符合东方审美的脸做为《天剑》的宣传重点时，我们最终还是屈服于视觉上的麻木，坦然接受了。不过话说回来，奈璃子的原画还颇有些东方韵味，却在3D化环节上出现偏差。不过，事实证明，你可能记不住游戏世界中一波又一波的泳装美女，但却一定会记住这张个性化的面孔，仅从这一点上来说，《天剑》赢了！

2007年度

十大原创

十大原创 1 Wii Fit Wii

这是一个神奇的发明，它将有氧健身的理念与游戏体验捆绑在了一起，让你从此不必再有去健身房奔波的烦恼，而将一切健身计划在客厅里解决。从最简单的平衡练习开始，你会发现你的身体会在游戏中不断获得运动的愉悦。如果说“脑白金”是开辟了一个全民练脑新纪元的话，那么“Fit”或许将引领这股锻炼热彻底步入体感时代。



十大原创 2 信赖铃音 肖邦之梦 X360

在游戏公布的初期影像中，有一个花海的场景美得令人窒息。而在我们实际玩到游戏后才发现，这样的场景在游戏中比比皆是。游戏中所呈现出来的是一种独特的梦幻美，哪怕你只是站在一旁观看也能沉醉其中。难怪制作人自豪地说：“我们做出了世界级的画面！”再加上肖邦+樱庭统的王牌音乐组合，本作足以称作是一件精致的艺术品。



十大原创 3 未知海域 德雷克的宝藏 PS3

只要是真材实料就会得到玩家认可，甚至受到玩家追捧和赞扬。通过本作，我们认识到了一个强大的顽皮狗，一个强大的PS3。游戏在画面上达到了现阶段PS3游戏的最高峰，精细的贴图和场景建模让每一位对PS3机能产生怀疑人都哑口无言。全程零读盘的无缝连接使得游戏动画与实际游戏画面流畅地融为一体。PS3上的原创游戏都能有如此素质该是多好的一件事情啊。



十大原创 4 奥丁领域 PS2



虽然作为一款原创的动作角色扮演类游戏在战斗方面还有不太完善的地方，但是古典优雅的画风，互相交织的故事情节还是将游戏最大的魅力展现在了所有玩家的面前。游戏的音乐也充满感染力，在悠扬的旋律中你会不由自主地将人物、剧情、音乐这三者融合在一起，体会游戏以外的另一种升华，这也是本作在欧美地区同样获得高评价的主要原因之一。

十大原创 5 失落的奥德赛 X360

继去年的《蓝龙》之后，坂口博信的幻想之梦在X360上依然继续驰骋，4张DVD的超大容量再次展现了游戏的胃口与野心。可以毫不夸张地说，本作就像是一款从头到尾手工打造的劳斯莱斯，里面的每一处环节均由名家打造，单是植松伸夫的曲子与井上雄彦的人设便足以让你心存敬仰。也许你对角色扮演游戏不感兴趣，但这并不妨碍她在第一时间内占据你的心灵。



十大原创 6 英雄不再 Wii

如果你喜欢宅男杀手，你应该尝试这款游戏；如果你喜欢恶搞剧情，你应该尝试这款游戏；如果你喜欢畅快的砍杀，你更应该尝试这款游戏。看似格格不入的各种元素在这款游戏中被凝聚在了一起，通过Wii的体感操作，你可以畅快淋漓地享受砍杀的感觉。恶搞爆笑的剧情会让你在杀戮中笑声不断。这款另类的游戏向我们宣布：杀手，也是可以这样当di！



十大原创 9 刺客信条 多机种

不要管游戏的素质如何，超过250万的销量这一数字足以向世人证明一个新的白金品牌已经诞生，至少制作人的美貌与实力还并没有让广大玩家们失望。游戏有着目前次世代大作中顶级的画面表现与物理引擎，你会不自觉地迷失在这片弥漫着中东文化氛围的城镇中，漫步、寻找、发现、刺杀、潜逃……一切的一切都是如此自然，如此真实。



十大原创 7 啪塔砰 PSP

这是一款能够打破你一贯游戏常识的趣味佳作，在此之前你也许从来没有想过音乐游戏居然还能融入如此之多的其他流行游戏类型中的魅力元素，轻易便能让你沉浸其中到三月不知肉味。请相信我，由简单的四个音符衍生出来的千变万化足以让你对制作团队的想像力叹为观止，同时也能切身地深刻体会到：赚吆喝，并不是只有卖音画效果这一条路可走。



十大原创 8 质量效应 X360



我敢作出一个保证，当这个游戏结束的时候，你会强烈地感到意犹未尽。出色的剧情将一个庞大的故事一点点揭开了序幕，虽然看似这场战斗已经结束，但是这样的结尾反而让人有一种“这才是刚刚开始”的感觉。超高的自由度让你在这个世界中可以展现一个真实的自己，而尽美的画面会更进一步地把你拉入这个发生在银河中的史诗般的故事中。

十大原创 10 勇者别嚣张 PSP

有日子没玩到如此具有逆向思维创意的作品了，你在游戏里扮演的居然是一位反派魔王，凭借调遣怪物军队去消灭来犯的勇者们。这个创意是如此地新奇别致，以至于沉浸在其中的我们甚至都忘记了曾经身为勇者的感觉，转而关心起魔物们的喜怒哀乐来。不过游戏的难度确实是太高了，玩家们大概从没如此切身地体会到勇者们的强大，所谓邪不胜正，果真半点不假。



2007年度 十大冷饭

十大冷饭 1 生化危机4 Wii版 Wii

掐指一算，这款三年前的作品发售至今已经推出了四个版本（还不算手机版），累计突破500万套。说Capcom骗钱也好，背信弃义也罢，但平心而论，《生4》在每个版本上的细微变化确实是可圈可点的，而针对Wii的动作感应特点设计的Wii版更是集先前诸家之长，将“瞄准+射击”的感觉做到了极致——相信我，打一场仿真枪野战也不过如此。



十大冷饭 3 最终幻想战略版 狮子战争 PSP

与PS版相隔10年后推出的本作最引人注目的莫过于增加了全新的过场动画和语音，游戏内容方面结合PSP的无线联机功能，追加了“对战”和“协作”的任务模式，让两名玩家之间能够产生新的互动，但让人比较遗憾的是，作为一款从家用机向掌机移植的作品，游戏中发动特技时竟然会有明显的拖慢，不得不让人对厂商推出本作的诚意大打折扣。



十大冷饭 2 超级机器人大战 原创世纪合集 PS2



如果你以为本作只是简单地将GBA上的两款前作强化画面后揉合在一起，就大错特错了。游戏新增的特殊系统与原创剧情足以令你体验到非同一般的“机战”体验，3D化的机体与战斗地图体现出的则是游戏的精致与大气，全屏渲染下的大魄力战斗动画更是让人精神不由为之一振。游戏中附录的“OG2.5”现在看来只能算是《OG外传》的一个试玩版而已，但勉强还算厚道。

十大冷饭 4 星之海洋 初次启航 PSP



重新绘制的人物和场景、充实的语音和隐藏要素，即便是玩过SFC版的玩家也可以将其当作一款新作来重新体验。游戏的基本系统采用系列2代的模版进行制作，除了让人备感亲切外，丰富的技能成长系统也允许玩家创造出更具个性的角色。另外根据玩家在游戏中的选择，可以收得的同伴也会出现变化，再配合新增的“声音收集模式”，想不玩多周目都很难。

十大冷饭 5 忍者龙剑传Σ PS3



重制后的本作整体难度有所下降，但对新手入门的要求同样非常高。新增的空中射箭、强化的“水上飘”令战斗的流畅性提升不少，而忍法对BOSS命中率的提升让玩家少了一些扔手柄的冲动。专门为瑞切尔做的三章还算厚道，但流程稍嫌偏短。总之，本作最大的魅力其实就在于画面效果的显著提升——当然，同时也让人感到电视更新换代的紧迫必要。

十大冷饭 6 恶魔城X 编年史 PSP



对于这款冷饭，其实大多数玩家都是以对待新作的态度去玩的，因为实在没有多少人玩过发行在PC-E上的前作。不过相对操作手感和游戏难度还保留在上世纪的原作而言，还是游戏中附带的《月下夜想曲》更有吸引力一些，虽然有多少玩家是为了重温阿鲁卡多那帅气的残像而购入本作的尚不得而知，不过这显然是又一场成功的“买椟还珠”之商业案例。

十大冷饭 7 铁拳5 暗之复苏 在线 PS3

相对于街机版原作而言，借助PS3的网络功能，我们这次真正达到了足不出户便能拜会天下各路豪杰的境界。作为一款付费下载游戏，本作一度成为霸占编辑部游戏室时间最长的“PS3独占游戏”，其魅力可见一斑。付费下载后新增的练习模式终于使其像一个家用机版了，但时好时坏的网络会间接影响到游戏时的状态与心情。



十大冷饭 9 勇者斗恶龙IV NDS

能够将PS版的内容完美地呈现在NDS上还是让玩家看到了厂商的用心之处，并且结合NDS的双屏功能，游戏中无论是在村庄散步还是与敌人进行战斗，都随时能够通过贴心的帮助系统找到自己需要的信息。游戏另一个新要素是为“移民之町”追加了可以通过NDS无线联机进行访问的功能，多名玩家间不但能够去好友的村庄做客，还能相互之间发送消息。



十大冷饭 8 最终幻想IV 重制版 NDS



在经过PS、GBA、WSC版的三次移植后，这次我们的冒险舞台又搬到了目前最为红火的NDS平台上。除了全新制作的开场动画和豪华的声优阵容外，游戏让FANS惊喜的地方并不多，经过调整后的游戏难度也有明显的上升，无形中延长了玩家的游戏时间，而追加的“能力继承道具”和隐藏神兽也只是为了鼓励玩家进行多周目游戏而已。

十大冷饭 10 银河游侠 导演剪辑版 PS2



由于初版中迷宫设计的失误而遭到恶评，这次推出的“改良版”果然将以往几个让很多玩家头痛的迷宫简化了不少，不会再出现以往转不出迷宫的尴尬情景。为了增加游戏的探索要素，厂商也制作了一个全新的星球，不过其上发生的剧情却没能与主线情节产生联系，比较让人遗憾，但相信大多数玩家的游戏动力还是来自收集新增的角色服装和武器吧。

2007年度

十大失望

十大失望1 刺客信条 多机种



想想看，这款游戏给我们留下的印象都有什么？华丽空洞的画面？仓促收尾的剧情？手感粗糙的战斗？号称“史上最美丽的游戏制作人”的婕德·雷蒙德？不得不承认，在“游戏宝贝”的感召下，我们曾经对这游戏抱有过无数美丽的幻想，但却一个个地被无情的现实给击碎。玩家们明显从一开始就被设进了一个巧妙的炒作风暴——玩家一思考，厂商就发笑。

十大失望2 龙穴 PS3



也许每个人都会被本作的壁纸与游戏截图所惊艳，但静止的图片是一回事，动起来就又是另一回事了——严重的掉帧与拖慢联手绞杀了这款“看上去很美”的作品，除了激昂雄浑的背景音乐之外，你几乎无法从这款游戏里感受到正常的视频娱乐满足，也许开发商的目标是想把魔幻风格的本作打造成游戏世界里的《指环王》，但从眼下的情况看来，她显然连《金罗盘》的标准都达不到。

十大失望3 远古封印之炎 NDS

这款游戏自公布以来还是颇受关注的，介于制作人坂口博信的关系，大家都对这款游戏非常好奇，而坂口也声称该游戏会发挥NDS的机能。但实际拿到游戏后不禁让人哑然失笑，粗制滥造的动画让人直接想跳过，而实际游戏画面也简陋不已，感觉还不如SFC。战斗时节奏比较缓慢，要不是这款游戏的难度还不算太高，想必能有耐心通关的玩家那真是少中又少了。



十大失望4 世界足球 胜利十一人2008 多机种

从没有一款《WE》的次世代新作让我们如此失望过，为了在圣诞商战时交出一份满意的财政报告，Konami居然就这样将一部未完工的半成品送到了我们的面前：频频影响游戏节奏的拖慢，糟糕透顶的网络状况(PS3版)以及无所不在的掉帧，你简直会怀疑自己的次世代主机是不是变成了一台配置低下的PC机——事实上，PC版的效果反而还更好点。



十大失望5 真·三国无双5 多机种



这个年底我们可以确定两件事情：一、猪肉在春节前不会降价；二、《355》必定会出猛将传。虽然全新的人设与连击系统让本作有了翻天覆地的变化，但依然遮掩不了光荣急功近利的心态，如果武将们的无双模式再多一点，如果任务种类再多些变化，如果秘藏武器能设计一些出来，游戏就显然不会是现在这个样子——当然，你我都知道，那将是“猛将传”的内容。

十大失望6 飞越时空 多机种



也许有时延期反而更能吊起玩家的胃口，但是一而再，再而三的没完没了地延期，中间再给你来个将游戏推翻重做，即使是再坚贞的支持者，等到游戏发售的时候恐怕也会没了兴趣。我们有幸在本年度目睹了“跳票王”的风采，但是不幸的是游戏的素质与我们等待的时间完全不成正比。虽说游戏没有什么致命的硬伤，但除了控制时间系统之外再无亮点，让它在主视角射击满天飞的今天没有丝毫优势可言。

十大失望7 灵魂能力 传奇 Wii



早在DC时代，我们便体验到了用钓鱼杆控制器出招的快感，因此当本作公布的时候，就算是没玩过系列作品的人也期待不已。游戏惊异地保留了对战格斗版中的绝大部分招式，画面和音乐也属上乘，但糟糕的控制方式毁了一切。在游戏中你完全不能决定自己想出的招式，让你恨不得把手上的手柄摔在地上。相比之下，场景重复、战斗单调这些缺点简直可以算是优点。

十大失望9 光明之风 PS2



TONY的人设无疑是本作的最大亮点——确切地说也是惟一亮点。除此之外，我们真的找不到她还有什么值得我们赞扬的地方：战斗单调、节奏拖沓、队友AI低下、设定缺乏平衡……也许这些在TONY饭眼中都算不得什么，但就一款被人们期待许久的作品而言，却无疑是致命的缺陷。她用血淋淋的事实教训我们——“好看的游戏一定好玩”只是你们这群小市民一厢情愿的看法而已。

十大失望8 夺命双雄 多机种



Edios今年对凯恩与林奇这哥俩的宣传可谓不余遗力，游戏发售之前欧美各大网站尽是他们两人狰狞的面孔，气势堪比好莱坞明星。但是，等到发售之后，拿到游戏的玩家傻了眼，简陋的场景与劣质的贴图让人很难相信这居然是全球著名游戏厂商制作出来的一款次世代游戏！本来可以大作文章的小队系统也被糟糕的AI与瞄准搞砸了。Edios最大的错误就是选择了错误的平台，也许在PS2上它会出色得多。

十大失望10 胜利时刻 X360



“虚幻引擎3”无疑是这个世界上最好的游戏引擎之一，但如果天真地以为使用它开发的游戏都是好游戏的话，那就大错特错了。《胜利时刻》为我们完美地诠释了这个事实，我们从来都没有见过一款游戏中居然有如此多的BUG，可能开发小组甚至根本不知道制作游戏时要进行这道工序。也许这款游戏的目的就是为了恶心恶心每天沉迷在主视角射击游戏中的玩家，提醒他们，“你们该玩玩别的类型的游戏了”。

2007年度 十大金曲

十大金曲 1 Why
《危机之源 最终幻想VII》主题歌

演唱 绚香



在这《最终幻想》20周年、同时也是系列中最具人气的《最终幻想VII》诞生十周年里，本作的主题曲请到了当下日本人气最高的新晋女歌手绚香来演唱，碰巧的是，她与《最终幻想》一样都是在1987年12月18日诞生。这个女孩以极富情感且穿透力满点的清澈嗓音、简单又率直的词曲创作证明了自己的实力。这首《Why》只要听过一次，歌声和旋律就会不断在脑中徘徊。



十大金曲 2 Say goodbye & Good day
《无瑕传说》Ending

演唱 KOKIA



选择KOKIA演唱“传说”的主题曲的确是一个很大胆的尝试，很多歌迷和传说迷们都习惯了系列以往的POP曲风，在初听到《无瑕传说》的歌曲时可能都会觉得极不入耳，但反复听几遍之后又都开始重新定义它：神曲！KOKIA总是能巧妙地将惯用的爱尔兰古典、世界、民谣音乐元素融合，像个吟游女诗人一样，以一颗颗充满生命能量的跳动音符挑逗我们的听觉。



十大金曲 3 月の明
《最终幻想IV》主题歌

演唱 伊田惠美

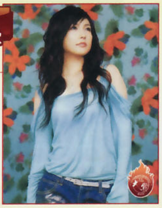


对于《最终幻想》的老玩家来说，植松伸夫早已让《THEME OF LOVE》的旋律流淌在我们的心间。重置版制作得非常有诚意，这首罗莎与莉迪娅的经典组合曲被进行重新填词，改名为《月の明り》，并在800名应征者中最终选中歌手来进行演唱，伊田惠美虽然是一名业余歌手，但凭借其非常独特的嗓音，深沉而又不失技巧的唱功出色完成了这曲“爱的主题”。

十大金曲 4 深红/爱の诗
《异世纪传说A.C.E3》主题歌

演唱 岛谷瞳





2007年无的各位ACG爱好者们可说是过了一个“萝卜年”（Robot，机器人），被称为“动作版机战”的“《A.C.E》系列”也带给广大“萝卜饭”一个另类热血的体验。整个系列的代言人岛谷瞳多次担当主题曲的演唱，声线成熟的她将这曲《深红》的感情发挥得淋漓尽致，为系列画上了一个完美的句号。

十大金曲 5 眠れ绯の华
《战国BASARA2 英雄外传》Ending

演唱 能登麻美子



西川贵教的《BLADE CHORD》再一次证明了“《战国BASARA》系列”的主题曲非教主莫属，不过“英雄外传”当中留给广大玩家深刻印象的，则是阿市剧情结尾出现的这首《眠れ绯の华》。在这样一个充满恶搞气氛的战国游戏里，惟独阿市的剧情凄美悲凉，能登麻美子细气柔声的演绎、结尾的那段近乎绝望的标准“阿市笑”、再加上这首《眠れ绯の华》，着实狠赚了玩家一把眼泪。



十大金曲 6 Rocks
《超级机器人大战OGS》主题歌

演唱 JAM Project



没有JAM Project演唱的机战就不是机战，这首《Rocks》依然是由那强劲的曲风和热血的唱腔来构成，令人听后不由自主地便会“燃”起来。JAM Project在创作中进行了不少尝试，除去豪迈奔放的唱词，曲中大量电子乐器的演奏也令人精神抖擞。而且今年他们要在中国进行“钢之魂”的巡回演唱会，广大“机战饭”可千万不要错过哦！

十大金曲 9 Nephilim
《先祖之魂 失落的传承》主题歌

演唱 abingdon boys school

早在游戏发售前那段预告影像中，带着西川贵教厚重唱腔的这首《Nephilim》就立刻吸引了不少玩家，他上一次为游戏创作主题曲还是身在T.M.Revolution中，为《战国BASARA》演唱，而在此时他已经发起并成立了这支名叫“abingdon boys school”的4人乐队，高水准的演奏再加上西川贵教高亢激烈的嗓音，将游戏中那奇异的英伦风格与那股激烈的情感完美表达了出来。



十大金曲 7 Lullaby For You
《美妙世界》主题歌

演唱 JYONGRI



Lullaby，意为“安魂曲”，最后这首安魂曲究竟为谁而唱？为音操？为你？为我？曲风不同于游戏中BGM的Hip-Pop风，完全是一首抒情慢歌。演唱者JYONGRI15岁就参加音乐学校课程，拥有流利日英文双语背景，是一个填词谱曲样样来的创作型才女，她的歌不管是抒情的还是动感都非常好听。

十大金曲 8 Shot Down In Flames feat
《寂静岭 起源》Opening

演唱 Mary Elizabeth

正如本作的标题——起源，游戏无论是系统还是整体的风格都是回归原点、追溯起源的一作，在音乐上更是基于系列常见的工业金属风格进行突破。在游戏的最开始，特拉维斯在一个黑夜缓步跑向那个湖边小镇，慢慢地Mary Elizabeth的这首《Shot Down In Flames feat》划破寂静传入我们的耳朵，更加加深了玩家对它的印象。不同于四代那曲《Room of Angel》的鬼魅，Mary Elizabeth本次的演唱更加细腻深情，为整部作品的气氛更抹上了厚重的一笔。



十大金曲 10 ハート
《星之海洋 初次启航》主题歌

演唱 あすなろ



11年后的重制，带给我们更多的是怀旧的感动，与现在的RPG相比起来，游戏的流程简单，剧情通俗，主题歌《ハート（心）》的曲调也更显得老旧，非常简单的“三段式”结构带出了整首歌曲。虽然没有太多新鲜刺激的元素，但是让人听后感觉特别舒服，将我们带进了那个憧憬勇者的时光。演唱者あすなろ是来自大阪的一个青年4人组合，相信凭借着这首《心》，很多玩家和歌迷都会记住他们。

2007年度 十大配乐

十大配乐 1 光环3 X360

作曲 Martin O'Donnell



欧美游戏一般没有主题歌，为了起到烘托效果，它们更多是凭借配乐来营造整体气氛。《光环3》在今年力挽狂澜，造就了游戏史上的一个销售神话。其游戏品质之高暂且不论，它的配乐绝对有实力夺取游戏配乐榜的桂冠。游戏中大量的配乐以合成器为主，但这丝毫不减弱她的魅力，主旋律《Finish the Fight》气势磅礴，激动人心，也能恰到好处地表现出那种悲壮、激烈之感，不管它是否真的结束了"战争"，它的声音都已留在我们的心中。

十大配乐 2 战神II PS2

作曲 Gerard K.Marino



史诗和神话的造就不是仅仅凭画面就可以做到的，一个史诗级别的音乐在整个游戏中同样起到至关重要的作用。《战神Ⅱ》的音乐即便是单独拿来欣赏也会把你带入奎托斯的战争当中。优雅的管弦乐和吟唱此起彼伏，哀嚎、怒吼、雷鸣声，声声入耳；妖魔鬼怪、诸神的狰狞、器皿破碎的清脆、敌人临死前的悲鸣、呼救的尖叫……各种音效迭加在一起却不显得嘈杂和混乱，为本作氛围的渲染添砖加瓦。

十大配乐 3 质量效应 X360

作曲 Jack Wall，Sam Hulick



玩《质量效应》就像是在看一部上世纪80年代初的经典科幻影片，那种既厚重又难以捕捉的感觉正是游戏所想要表达的，在突出气氛上本作的BGM功不可没，运用各种不同的音乐元素，形成一种繁复的电子编排与震撼的古典管弦乐即兴演奏的融合。Jack Wall曾为《翡翠帝国》制作音乐，在业内被誉为是"天才作曲家"，Sam Hulick则写出了细腻繁复电子音乐片断，他们的努力使得《质量效应》获得了Gamespot评选的年度最佳原创游戏音乐。

十大配乐 4 使命召唤4 现代战争 多机种

作曲 Harry Gregson－William



《使命召唤4 现代战争》无疑是今年最出色的主视角射击游戏，为了烘托游戏的宏大史诗感，开发商特地请来了著名作曲家哈里·格雷逊－威廉姆斯(Harry Gregson－William)来为其谱写音乐。虽然本作的游戏重点是在网络对战，但是单机模式也足够打动每一位玩家，其中音乐就是原因之一，有了哈里的助阵，各个关卡的风格都在BGM的衬托下极大地展现出来，使得本作更显出"大片"的电影化效果。当然，在2008年，我们更期待哈里在《MGS4》的出色发挥。

十大配乐 5 魔塔大陆2 PS2

作曲 志方あきこ

随着Comiket的影响力不断扩大，同人音乐开始在近两年活跃起来，很多游戏厂商都开始在音乐制作方面大胆采用同人歌手和音乐制作人，"《魔塔大陆》系列"一向以其北欧民谣般的幻梦优美风格打动爱好者，志方あきこ等几位同人音乐人那绝妙的技艺更是将这股"神圣"揉进了作品中。第二作的副标题为"响彻世界的少女们的创造诗"，顾名思义在其中的魔法诗就是游戏的核心，而配合了少女们的吟唱，则将"响彻"、"创造"这几点发挥到了极致。



十大配乐 6 信赖铃音 肖邦之梦 X360

作曲 肖邦，樱庭统



既然本作是以音乐为卖点，那在音乐制作方面自然不会马虎，肖邦的伟大不用再赘述，玩家在游戏中随处都可以听到他的传世佳作实在是一种享受。而在游戏音乐界"神级"的樱庭统恐怕也在音乐创作中感受到前所未有的压力，超越还是继承，这对他来说都是一个高难度的挑战，从结果来看他成功了，不同于以往《女神侧身像》、《银河游侠》等作品的大气恢弘，本作的音乐更多了一份梦幻色彩，城镇、战斗时的BGM都让我们留下了深刻印象。

十大配乐 9 美妙世界 NDS

作曲 石元丈晴



应该承认，《美妙世界》的BGM每首都十分贴近游戏，战斗、场景、剧情都与画面浑然一体。网罗了Hip－Pop、HARD ROCK、NEW RAVE等等所有现代音乐的新感觉，新锐作曲家石元丈晴可以说是野村哲也的"御用"音乐制作人，《最终幻想Ⅶ 再临之子》、《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《王国之心2》的音乐皆出自于他笔下。

十大配乐 10 荒野兵器 交叉火力 PSP

作曲 甲田雅人、藤田淳平、藤间仁

由于变成了战棋游戏，"《荒野兵器》系列"的一部分老玩家可能对本作会感到不太适应。不过本作的音乐却保持了一贯的超高水准，虽然系列的元老级作曲家Michiko Naruke并未回归，但是音乐制作阵容却十分豪华，依然还是拥有着它那独特鲜明的荒野情调，经典的口哨声与吉他旋律所组成的"牛仔风格"还是回响在我们的耳边。不过可能是游戏类型转变的原因，相对于正统作非常紧张快节奏的战斗音乐相比，本作的战斗音乐并不算出色。



十大配乐 7 生化奇兵 X360

作曲 Garry Schyman

《生化奇兵》因应游戏背景的需要，将力求重现二十世纪中期的音乐氛围，因此在BGM中采用了很多特别制作手法，如十二音、模仿肖斯塔科维奇，甚至还有游戏中某个酷似拉赫玛尼诺夫的钢琴独奏曲。弦乐演奏是本作的主要方式，整体压抑恐怖的风格让人深深陷入这座深海迷城，所以本作的BGM可能是中国玩家们听过的最具"异国情调"的音乐了。是梦幻还是邪恶？就让原声领你进入销魂城Rapture吧。



十大配乐 8 奥丁领域 PS2

作曲 崎元仁



崎元仁可以说是现在游戏业界音乐方面一个标志性的人物，但凡大作的BGM由他来创作必将增加该作的含金量。用复杂的乐器与音乐元素来表达多种感情是他创作的一大风格。由于《奥丁领域》故事背景的黑暗，本次的BGM没有崎元仁以往的那种舒缓，不间断的急促节奏组成了每一场战斗，凸现了游戏的整个动作基调。

2007年度 十大数字

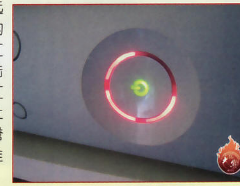
十大数字 1 399



399美元，这是游戏业界十几年的经验总结出的家用游戏主机心理价位，历史上已经有太多自公布售价之日起就已经注定要失败的主机，深知这一定价规则的索尼却妄图通过PlayStation的品牌实力创造新的定价规范，结果带来了一场大灾难。2007年10月，40GB新版PS3终于回归到399美元的心理价位之内，200美元的价格降幅体现了索尼破釜沉舟殊死一搏的决心。谁料人们对这个价格仍不满意，就像Activision的考迪克说的“真正的普及价位是199美元……”

十大数字 2 11.5亿

微软官方宣称的三红危机损失费用为11.5亿美元，这些费用主要为出现三红故障的X360主机维修及邮寄费用。按照当时大多数人的估计，X360的三红率应该是30%左右，不过从后来的局势来看，实际比例应该远远高于这个数字，或许真的是“出来玩，总是要红的……”那么加上后来陆陆续续出现的越来越多的三红机，微软的损失估计远不止11.5亿美元，而相关的声誉损失、市场机会的丧失则难以用金钱来衡量。



十大数字 3 10万亿



2007年10月中旬，任天堂秋季发布会召开之后，任天堂的总市值达到了峰值，突破了10万亿日元，成为日本市值排名第三的企业，仅次于丰田汽车和三菱UFJ金融集团。任天堂的这一市值规模几乎达到了整个索尼集团的两倍，一家纯游戏公司能够吸引到如此惊人的投资规模，这正是Wii和NDS神话的最佳诠释。在过去两年间，任天堂的股价已经增长了5倍！

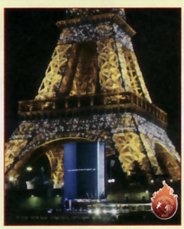
十大数字 4 1000万

“历史证明，哪一台主机销量率先突破千万，就将成为最终的胜利者。”——有一年领先优势的微软一直在用这个口号向人们暗示X360的胜利，并且拼了命地为1000万台奋斗，终于在2007年初宣告X360全球出货量突破千万。只是在这一千万的出货量中实在有太大的水分，大多是向零售商压货的成果，根据市场统计机构的数字，X360直到2007年7月才实现千万台的实际销量，而还没过一个月Wii就将X360甩在了身后。看来一千万定理在这一轮主机大战中未必管用。



十大数字 5 100万

欧洲虽然是全球第二大游戏市场，但是在新主机和硬件的发售时间上却总是比其他地区慢半拍。PS3在连续两次的延期中得罪了大批欧洲玩家，但是其首发之时仍然为索尼赚足了面子。欧版PS3的首批出货量多达100万台，首周末实际销量超过60万台，对索尼来说欧洲已经成为最强有力的阵地。难怪对欧洲玩家感激兼感动的SCEE在伦敦牛津大街的首卖活动中临时决定向前120名排队者赠送价值2000英镑的Bravia液晶电视！



十大数字 7 25万



索尼曾经表示，PSP-2000将会让PSP进入第二个发展期，这个声明正在成为现实。2007年9月20日，PSP-2000在日本上市当周销量超过了25万台，这是自PSP于2004年末在日本发售以来的最佳成绩。新机型+巨作(《危机之源 最终幻想VII》)的猛烈攻势收到了预想的成效，让PSP在短期内压倒了NDS，成为日本最畅销的主机。只可惜PSP-2000在欧美的受关注度明显低得多。

十大数字 6 2000万



根据Enterbrain的统计数据，截至2007年11月25日，NDS在日本的累计销量突破了2000万台，这距离其突破千万销量只有16个月的时间。NDS只用了区区35个月就在日本突破了2000万台的销量，而PS2用了81个月，如今日本每6个人就有一台NDS。就日本国内而言，“有史以来最成功的游戏机”这个头衔对于NDS确实是实至名归。

十大数字 8 9660亿



任天堂几乎每隔几个月都会将财季或者财年的预估业绩提高，而每次提高之后，仍然低于实际经营业绩，收入和利润的惊喜不断是任天堂股价不断推高的主要原因。上个财年，任天堂的营业收入达到了9660亿日元，这相当于整个游戏业将近三分之一的销售收入落到了任天堂的口袋里，而1743亿日元的净利润差不多可以买下整个Capcom。

十大数字 9 1.7亿

2007年9月25日，《光环3》全球首发当日即创造了1.7亿美元的销售记录，超过了《蜘蛛侠3》1.51亿美元的首周末票房纪录，成为首日营业额最高的娱乐产品。这款游戏让微软游戏部门实现了6年来的首次赢利，按照微软官方的说法，截至12月初，该作全球累计销量已经超过500万套。以该系列一贯长卖的趋势，《光环3》很可能会成为微软的第一个千万级大作。



十大数字 10 5000万

制作一款《战争机器》需要花费大约1000万美元，就算是《最终幻想》那样烧钱的角色扮演大作，最多也不过是3000万美元的开发成本，而微软为了《GTAIV》的两张资料片支付了5000万美元！更加夸张的是，为了能够比索尼提前一个小时公开《GTAIV》的X360版，让彼得·摩尔在舞台上秀一下他的新纹身，微软支付了500万美元。这两笔巨额资金换来的却是长达半年的延期。



2007年度 十大人物

十大人物 1 岩田聪 Satoru Iwata



如果没有岩田聪，或许就不会有如今的任天堂神话，这位任天堂的第四代领导人将任天堂的市值提升了六倍，让任天堂占领了整个游戏业的半壁江山，他成为《Baron》杂志评选的"全球30大CEO"之一，也证明了当年山内溥力排众议将他提拔为新社长的英明决定。

十大人物 2 宫本茂 Shigeru Miyamoto



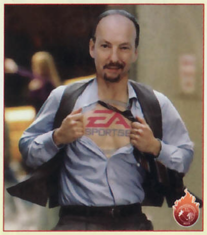
2007年5月，宫本茂在《时代》杂志读者票选的年度100位最有影响力人物中榜上有名，在《时代》网站的调查中获得了十几万张的选票。日本《FAMI通》杂志的读者票选中，宫本茂成为最有影响力的人物，得票数超过了岩田聪。岩田聪负责商业策略，宫本茂负责产品规划研发，这两位领导者将任天堂往新的方向引导，成功创造了任天堂乃至游戏业最辉煌的盛世。

十大人物 3 鲍比·考迪克 Bobby Kottick



或许你从来没有听过这个名字，但是从2007年12月2日开始，这是一个我们应该予以关注的名字。考迪克是一个商业天才，童年就开始表现其从商的天分，他曾在大学时代从拉斯维加斯赌王那里筹集到风险投资开办了自己的公司，几年后他用44万美元买下了全球第一家第三方游戏发行商Activision。考迪克一直梦想着打败EA夺下全球首席第三方游戏软件商的地位，如今他终于梦想成真，他促成了游戏历史上的第一并购案，创造了一家年收入38亿美元的巨型游戏商，他正在改变游戏产业的格局。

十大人物 4 彼得·摩尔 Peter Moore



今年7月，彼得·摩尔最后一次为微软主持了E3展前发布会，此后这位为游戏业带来了不少硝烟与乐趣的顶级经理人走下了舞台，成为了EA Sports的新总裁。有人说摩尔是三红危机的替罪羊，有人说100万美元的年薪是摩尔转会的主因。不管怎样，我们再也看不到他掀胳膊秀纹身的精彩演讲，这位体育老师出身的经理人如今终于回归体育行业，现在他的目标是耐克，是ESPN，他的目标是让体育游戏成为一种新的生活方式。

十大人物 5 婕德·雷蒙德 Jade Raymond



如果不算上任天堂的那一票新类型游戏的话，《刺客信条》是5年来最成功的原创游戏品牌，一个月内出货量突破250万套，财年销量预计可达500万套。而在这500万套的销量中，大概有百来万的销量应归功于婕德·雷蒙德的魅力。自从《刺客信条》首次公布以来，育碧向媒体发布的媒体碟中常常都附有雷蒙德的照片，她那迷人的笑容总是出现在《刺客信条》的各种游戏前瞻中，在各种新闻发布会里总能看到她的身影。雷蒙德的魅力不仅仅在于她的美丽，她曾凭借自己的技术实力担任EA的游戏制作人，而后因其出众的容貌成为电视台主持人，最后回到加拿大的家乡成为育碧的新一代巨星。她对游戏的销量促进作用无疑超过了以往任何一部游戏的美女代言人。

十大人物 6 平井一夫 Kaz Hirai



2007年对于平井一夫来说是兴奋与痛苦并存的一年，在SCE摸爬滚打了12年后，他终于成为最高统帅，但是久多良木健留给他的却是一个烂摊子。平井一夫肩负着SCE的命运，是成为扭转局面的救世主，还是葬送王朝的罪人？现在我们还猜不到答案。不过我们已经看到PS3在硬件、价格、市场定位等方面都已逐渐回归理性，在SCE依然亏损的阴影中，已经可以看到一丝隐隐的光明。

十大人物 7 约翰·里奇蒂耶罗 John Riccitiello



2007年2月26日，离开EA三年的里奇蒂耶罗重返EA，成为EA的新任CEO。里奇蒂耶罗曾是EA首席运营官，据称因感升职无望而离开EA，这次回归EA肩负着将这家公司摆脱困境的重任，他把EA改组成了四大部门，随后他促成EA收购了BioWare Pandemic，让EA股价飙升的同时，也为自己获得了490万美元的好处。

十大人物 8 小岛秀夫 Hideo Kojima



2007年又成为小岛秀夫曝光度最高的一年，《潜龙谍影4》在全球各大游戏展会中频频亮相，E3 2007、GC 2007、Konami战略发布会、SCE战略发布会、TGS 2007……每次展会《潜龙谍影4》都会发布一些新内容，小岛秀夫这位形象大使不断地向人们介绍游戏的全新概念。不过现在人们更关心的是这款游戏究竟何时发售？

十大人物 9 海罗德·瑞恩 Harold Ryan



这位名字读音与"Halo"有点像的家伙正是"《光环》系列"的制作人、Bungie工作室的头头，《光环3》的发售是2007年最重要的盛事之一，而该作发售的6天之后，就传出了Bungie与微软分家的消息。虽然《光环》的品牌掌握在微软手中，而且分家初期的Bungie仍然仅为X360开发游戏，但已经是自由身的Bungie同样没有否认跨平台的可能性。未来是否有可能在PS3上看到Bungie的游戏？决定权就掌握在海罗德的手中。

十大人物 10 肯·李文 Ken Levine



《生化奇兵》席卷欧美之时，肯·李文成为业内最具影响力的制作人之一。他把他的Irrational工作室卖给了Take Two，成为2K Games的一部分，但他强烈的个性却得罪了他的绝大多数下属，让2K Games几乎发生内乱，导致管理层不得不将《生化奇兵》的开发团队分拆。

2007年度 十大事件

十大事件 1 Activision Blizzard并购案

2007年12月2日发表的Activision Blizzard并购声明无异于全球游戏业的一场大地震，作为游戏业历史上规格最高的一起并购事件，此事在声明发表前竟没有任何征兆，众多业界高层都对其表示震惊。今后Activision Blizzard将以189亿美元的市值和38亿美元的年收入成为全球最大的第三方游戏软件商，被挤下榜首的EA看来不大可能就此善罢甘休，而一旦EA同样以并购的方式接招，游戏产业势必爆发一场超大规模的并购运动，从而永远改变游戏产业的格局。

ACTIVISION BLIZZARD

十大事件 2 X360保修期延长至3年



2007年7月5日，迫于玩家与零售商对X360三红问题的强烈质疑，微软终于公布了解决措施：将所有X360的保修期延长到三年！这是微软第三次延长X360的质保期，也是其首次承认三红为X360设计缺陷。X360的故障率之高不仅在游戏业历史上前所未有，甚至被称为消费电子行业历史上最严重的质量事故，它对微软企业形象和Xbox品牌形象造成的损失难以用金钱衡量。

十大事件 3 PS3振动六轴手柄公开

TGS 2007的基调演讲中，平井一夫终于公开了带有振动功能的新六轴手柄，可谓情理之中、意料之外。围绕PS3手柄的振动功能已经争论了一年多的时间，索尼从嘴硬地坚称"振动是落后的技术"，到坦言"应倾听消费者的声音"，表明了态度上的巨大转变，毕竟要扭转局面必然就要先顺应民意。



十大事件 4 《GTA IV》延期



2007年的诸多次世代大作都不约而同地延了期，而其中影响意义最大的无疑是《横行霸道Ⅳ》。如果这部美国的国民级大作能够按最初的计划在10月份上市，PS3也不至于沦落到降价200美元仍然与对手相差那么远的距离。虽然是跨平台游戏，但这毕竟是一个成长于PS2的系列，具有号召大批PS2玩家转型到PS3的影响力，它的延期让PS3度过了一个最寒冷的冬天。

十大事件 5 《MGS4》延期

在《潜龙谍影4》的一个预告片中，曾经以诙谐的方式将发售时间锁定为2007年，结果这成为令索尼和Konami尴尬的回忆。延期到2008年4月之后的《MGS4》给Konami今年的业绩造成了巨大打击，也让PS3丧失了2007年最大牌的独占大作。据称《MGS4》首发销量至少要突破百万才能对得起它的巨额开发费，那么对于这款游戏本身来说，延期可能是件好事。



十大事件 6 《怪物猎人3》移籍事件



在任天堂的秋季战略发布会中，在"独占"与"跨平台"类话题中已经成为传奇的Capcom又一次成为业界的焦点，Wii版《怪物猎人3》的闪电发表对于PS3而言无疑又是一个晴天霹雳，这款原定为PS3独占的游戏竟然被转到了网络功能最弱的Wii上，其意外性效果不逊于当年的《生化危机4》NGC独占。不过对于这次的Wii独占事件，我们还是坐观其变，谁知道改天是否又会蹦出个PS3的"完整版"？

十大事件 9 SCE大裁员

与美国任天堂集体辞职事件的同一时期，SCE在欧洲和美国相继进行了大规模裁员，总共裁掉了200多名"冗员"。这是SCE因为PS3的亏损而进一步勒紧裤腰带的表现，也是新社长平井一夫上台后裁员增效的必然举措，同时体现了严重亏损的PS3为SCE带来的水深火热的状态。



十大事件 7 《鬼泣4》跨平台

Capcom是一家很会审时度势的典型墙头草型企业，在PS3风头正猛、让无数人望穿秋水时，Capcom曾信誓旦旦地给《鬼泣4》打出"Only for PS3"的宣传口号，但与Capcom的多次独占声明一样，这次的"独占"不出所料地打了水漂。在国外有数万人因此事联名请愿，要求Capcom取消跨平台决定，可见Capcom的墙头草行为确实是激怒了不少玩家。



十大事件 8 任天堂集体辞职事件



2007年6与6日，美国任天堂确认了市场部三大高层集体辞职的消息，另有超过60%的市场部员工提交辞呈，这成为美国任天堂成立以来最大规模的集体辞职事件。集体辞职的原因是任天堂准备将市场和公关职能部门分别搬到纽约和旧金山，此举由日本总部直接指挥，相当于解散了原市场部，可见任天堂非常迫切地要拉近与第三方的地理距离。

十大事件 10 EA收购Bio Ware

2007年10月11日，EA以8.6亿美元买走了BioWare Pandemic。虽然8.6亿美元的价钱比起后来的Activision Blizzard不值一提，不过这笔金额对于游戏制作室来说已经算是天价。当天EA的股价达到了一年来的最高点。BioWare正在开发中的在线角色扮演巨作据说是EA将其收购的主要意图之一，这也促使Activision加快与暴雪的并购步伐。

EA BIOWARE CORP

2007年度

十大期待

十大期待 1 任天堂全明星大乱斗X Wii



预定发售时间 2008年1月24日

在日本媒体的调查中，多数零售商和玩家表示《任天堂全明星大乱斗X》的延期是年末商战最大的遗憾，不少商家甚至认为因为该作的缺席"感觉没有了决定性的大作"，可见本作在日本的影响力甚至超越了《超级马里奥银河》。NGC上的前作全球销量超过650万套，本作也必然让Wii在春季商战期间再度脱销。

十大期待 2 鬼泣4 PS3 X360



预定发售时间 2008年1月31日

春节前发售的《鬼泣4》将会为2008年开一个好头，有了它，拥有PS3和X360的动作游戏玩家可以过一个好年了。从TGS 2007提供的试玩版已经可以看到它的出色品质，最近一段时间的高密度宣传更是搞得玩家们心痒难耐。本作的两个版本全球目标销量为180万套，应该是属于较为保守的预估数字。

十大期待 3 Home PS3

预定推出时间 预定2008年春



《Home》不是一款游戏，但是如果在我们的年度盘点中少了它，显然将会是不完整的，而且我们完全可以将它视为索尼的一款充满野心的网络游戏。索尼CEO霍华德·斯特林格已经表示从2008年开始PS3的网络服务将会与Xbox LIVE和iTunes正面开战，并将其作为索尼集团的重点支持对象，《Home》就是其中最重要的环节。

十大期待 4 战神 奥林匹斯之链 PSP



预定发售时间 2008年3月4日



PSP-2000在欧美发售后并没有像日本那样获得强烈反响，归根结底还是因为没有足够分量的大作与其搭配推出。到了2008年春季，《战神 奥林匹斯之链》的发售预计将为PSP创造崭新局面。掌机上的动作游戏能够达到何种程度？这款发挥PSP极限机能的游戏将会让我们看到答案！

十大期待 5 潜龙谍影4 PS3

预定发售时间 2008年第二季度



《潜龙谍影4》被一些欧美媒体称为PS3最后的第三方独占大作，对PS3的重大意义不言自明。对于索尼和Konami来说，《潜龙谍影4》的质量和宣传都不容有失，因此延期对游戏本身是利大于弊。Konami希望本作首发销量能达到100万套，如果真的可以实现，对PS3将会带来巨大的推动作用。

十大期待 7 勇者斗恶龙IX NDS

预定发售时间 2008年中

由于玩家对初期公布的即时战斗系统不满，《勇者斗恶龙IX》的系统进行了一次重大改革，因此导致其延期，SE只能用几款复刻版游戏支撑业绩。等待这款日本国民级大作的是NDS在日本国内2000多万的用户基数，有了它作为经济保障，SE足可轻轻松松地将《最终幻想XIII》押到2009财年。



十大期待 8 GT赛车5 PS3

预定发售时间 2008年内

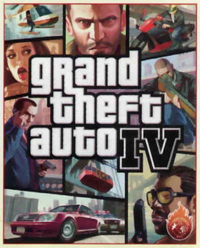


2008年，PS3将迎来两款千万级巨作，一个是《横行霸道IV》，另一个就是《GT赛车5》。相比之下，后者由于是PS3独占游戏，因此意义更加重大。

这款耗费32万工时打造的巨作将会是次世代赛车游戏的里程碑，正如其生父山内一典所说，《GT赛车5》已经不是一款游戏，而是一种生活方式。

十大期待 6 横行霸道IV PS3 X360

预定发售时间 2008年第二季度



这是毫无疑问的2008年头号大作，它的表现将在很大程度上决定PS3和X360能否追上Wii。2001年的《横行霸道III》让PS2确立了霸主地位，时隔7年，这款最新作终于鼓起勇气打上了"IV"这一序号，表明了对该作革命性进化的信心，而在微软和索尼的同时力捧之下，2008年又将成为一个"GTA年"。

十大期待 9 杀戮地带2 PS3

预定发售时间 2008年内



2007年E3展前，索尼在展前发布会的前一天为《杀戮地带2》专门召开了一个记者招待会，这个会议的受关注程度甚至超越了索尼的E3展前发布会，《杀戮地带2》的重大影响力可见一斑。《杀戮地带2》是一款靠预告片走红的游戏，它象征着PS3的机能，虽然对于该作即时演算画面失望的人不少，但是为其尖叫的玩家同样很多。这款与PS3的面子问题息息相关的大作到底将会表现如何？这是2008年最耐人寻味的话题之一。

十大期待 10 忍者龙剑传II X360

预定发售时间 2008年内

《忍者龙剑传II》是日本有史以来最血腥的游戏之一，这种新的开发方向体现了制作人坂垣伴信对于动作游戏感官刺激的不解追求，不过也很有可能导致在最终游戏审核时删减大量内容，希望不会因此而影响游戏的发售时间。



※以上期待游戏为按预定发售时间排序 ※《最终幻想XIII》、《生化危机5》等大作因未确定能否于2008年内发售，因此不列入本榜。

2007年度

游戏机种大赏

她们是行在各自队伍最前列的领跑者，整个游戏业界的时尚脉搏在她们手上跃动。

2007年度 | PS3游戏大赏

未知海域 德雷克的宝藏



游戏的整体架构像极了一部好莱坞电影，确切一点说是现代版的《印第安纳·琼斯》——孤岛、宝藏与冒险这三大主题永远都吸引着无数观众，游戏玩家自然也不例外。对于一位PS3拥有者而言，错过这款各方面质量均属上乘的冒险佳作实在是一大憾事。虽然本作在提名中并不算最出类拔萃的一个，但在这款PS3独占游戏身上，我们看到了这台主机未来蕴藏着的无限可能。

提名 《大众高尔夫5》/《使命召唤4 现代战争》/《天剑》/《未知海域 德雷克的宝藏》/《真·三国无双5》

■2006年度最佳PS3游戏：《山脊赛车7》

2007年度 | PS2游戏大赏

战神II



现在回想起来，我们应该庆幸在当年《战神》初代发售时于"黄金眼"里为那款趋近完美的作品打了28分，否则今年在给《战神Ⅱ》打分时一定会后悔莫及——事实证明，她的游戏素质丝毫无愧这30分的满分评定，我们曾经钟爱的一切都在这款续作里得到了完美的进化与增补，尤其是愈加激昂雄浑的视听效果为观众带来的洗礼——那已经超过了我们的打分上限。

提名 《SD高达G世纪 战魂》/《奥丁领域》/《超级机器人大战 原创世纪合集》/《玛娜传奇 学院里的炼金术士们》/《战神Ⅱ》

■2006年度最佳PS2游戏：《最终幻想Ⅻ》

2007年度 | X360游戏大赏

光环3



如果说身为X360拥有者的你却错过了今年的《光环3》，那简直就像电影爱好者错过了《指环王3》一样遗憾。这款微软标志性的作品七年来走过的轨迹并不仅是一段经典的史诗篇章，更是Xbox系列主机一路沉浮的见证。对于已经成为一种文化现象的"《光环》系列"，无论你是否喜欢美式主视角射击游戏，都应该去试试——如果你还不想那么快就被潮流淘汰的话。

提名 《光环3》/《生化奇兵》/《失落的奥德赛》/《使命召唤4 现代战争》/《信赖铃音 肖邦之梦》

■2006年度最佳X360游戏：《战争机器》

2007年度 | PSP游戏大赏

怪物猎人 携带版 2nd



"《怪物猎人 携带版》现象"确实是近年来比较值得品味的一个话题，缘何一个在家用机上反响一般的系列在移植掌机后反而获得了轰动性效应？游戏本身优秀的操作手感与严谨详备的系统设定自不必说，深究起来，关键还是在"携带版"这三个字上，随时随地邀上三五好友一起吆喝着去打怪物的感觉显然比拿着手柄对着冰冷的屏幕打字感觉好得多。

提名 《高达 战斗编年史》/《怪物猎人 携带版 2nd》/《荒野兵器 交叉火力》/《寂静岭 起源》/《危机之源 最终幻想Ⅶ》

■2006年度最佳PSP游戏：《铁拳 暗之复苏》

2007年度 | Wii游戏大赏

超级马里奥银河



"买Wii不买马里奥，就是对不起宫本茂。"纱迦的这句笑谈绝不是顺口胡诌，因为大概没有人会比宫本茂更了解Wii的特点了，而《超级马里奥银河》也正是这样一款为Wii量身打造的白金大作：没有任何矫揉造作，没有任何生拼硬扯——我们看到的，除了一个结构严谨却又创意独具的系统及一个个精心设计的关卡外，再无其他。

提名 《超级马里奥银河》/《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》/《生化危机 安布雷拉历代记》/《生化危机4 Wii版》/《英雄不再》

■2006年度最佳Wii游戏：《塞尔达传说 黄昏公主》

2007年度 | NDS游戏大赏

塞尔达传说 幻影沙漏



如果你想给你的亲朋好友展示自己的NDS，那么这款游戏无疑是最佳的选择。使用触控笔控制林克灵活地穿过布满铁刺的通道，然后一个回旋斩将围在身边的怪物斩杀；在航海图上画出航海线路，林克便会驾驶轮船按照既定的线路航行；遇到谜题时随手几笔在地图上记下要点，然后分析出解谜的方法。当那熟悉的胜利音效响起时，你可以自豪地告诉身边已经看到傻眼的观众："看到了吧，这是最好玩的游戏！"

提名 《魂斗罗4》/《美妙世界》/《逆转裁判4》/《塞尔达传说 幻影沙漏》/《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》

■2006年度最佳NDS游戏：《新超级马里奥兄弟》

2007年度

游戏类型大赏

在风起云涌的2007年，游戏界的点点滴滴在这里集结，她们是许多玩家心目中的无冕之王。

2007年度 动作游戏大赏

NO. 1 战神II PS2

NO. 2 怪物猎人 携带版 2nd PSP

NO. 3 真·三国无双5 多机种



对于《战神Ⅱ》这款超级大作的褒美，在这里已经无庸赘述，相信全国成千上万的玩家中任何一位都会滔滔不绝地比我们说上更久。一款继承前作之长且丰富更多元素的续作的确没有理由失败，我们体验到的不仅是更变化多端的动作，更绚丽多彩的魔法，更磅礴壮观的场景和更曲折离奇的故事，还有制作人员们那无穷无尽的灵感与创意。

■2006年度最佳动作游戏：《战国BASARA 2》

2007年度 对战格斗游戏大赏

NO. 1 铁拳5 暗之复苏 在线 PS3

NO. 2 VR战士5 多机种

NO. 3 罪恶装备X AC PS2



继去年PSP版《铁拳DR》勇夺最佳格斗游戏之后，今年PS3的网络对战版又再度"连庄"，这一点倒是与近两年的日本街机游戏大赏不谋而合。在最近一次的日本玩家调查中，《铁拳》也第一次超越了老对手《VR战士》，成为3D格斗新时代的领军者。完美的移植，比街机更好的画面，还算不错的网战系统，低廉的定价，对于电视游戏玩家来说可谓别无所求。

■2006年度最佳对战格斗游戏：《铁拳 暗之复苏》(PSP版)

2007年度 动作射击游戏大赏

NO. 1 魂斗罗4 NDS

NO. 2 生化危机4 Wii版 Wii

NO. 3 战鹰 PS3

激烈而熟悉的电子音乐让我们重新回忆起了那个属于《魂斗罗》的岁月，游戏在关卡设计上继承了老FC版的精髓，许多经典场景被高度还原到游戏之中。此外，利用NDS的双屏优势，游戏中的许多精妙设定得以完美实现，让你在复古之余还能体验到新的感动。作为一款经典动作射击的正统续作，《魂斗罗4》丝毫没有辱没先辈之名。



■2006年度最佳动作射击游戏：《战争机器》

2007年度 射击游戏大赏

NO. 1 皇牌空战6 解放的战火 X360

NO. 2 机动战士高达 MS战线0079 Wii

NO. 3 式神之城III 多机种

《皇牌空战6》的优秀程度绝对是不容置疑的，凭借X360的优异机能，不论是各种音效的拟真度还是对战机以及武器的使用都刻画得更加逼真生动。紧随其后的两款作品也实属本年度同类游戏中的精品。作为经典射击游戏的《式神之城Ⅲ》在前作基础上进行了小幅改进，高度写实风格的《MS战线0079》则令其成为了高达题材射击游戏中的佼佼者。



■2006年度最佳射击游戏：《皇牌空战 零 贝尔肯战役》

2007年度 平台动作游戏大赏

NO. 1 超级马里奥银河 Wii

NO. 2 瑞奇与叮当 时间毁灭器 PS3



平台动作游戏的始祖马里奥大叔此番重装上阵，效果自然不同凡响。宫本茂的设计永远都是那样充满了天马行空的创意，马里奥的舞台在经历了2D、3D、"2.5D"之后，这次则彻底颠覆了固有的重力观，扩展到了包蕴着无限可能的"银河"，如此匠心独运的革新我们惟有用"艺术"来形容。相比之下，另一位获选票数甚微的《瑞奇与叮当》显然还有很长的路要追赶。

2007年度 光枪射击游戏大赏

NO. 1 生化危机 安布雷拉历代记 Wii

NO. 2 化解危机4 PS3



继"《生化危机 枪下游魂》系列"后，这款作品又让我们看到了将《生化危机》改为光枪射击游戏的新方向，在漫长的安布雷拉回顾历程中，玩家以主视点彻底回顾了角色们经历过的一幕幕惊心动魄的经历，更了解到了一些不为人知的内幕，这些精彩的剧情是如此完美地融入在了光枪射击战斗的间歇，将节奏控制得恰到好处。

2007年度 主视角射击游戏大赏

NO. 1 使命召唤4 现代战争 多机种

NO. 2 光环3 X360

NO. 3 生化奇兵 X360



再也找不到更多的词语来褒美这部作品了，一款主视角射击游戏最伟大的成就莫过于让人在举手投足间忘记自己是在玩一款游戏，然而《COD4》轻而易举地做到了这一点，甚至俘获了电视机前的其他观众。事实正是如此，当一个人开始游戏时，所有的围观者都会以欣赏一部电影大片的姿态共同沉浸其中，这种近乎虔诚的庄严无法不让人注目。

■2006年度最佳主视角射击游戏：《使命召唤3》

2007年度 角色扮演游戏大赏

NO. 1 信赖铃音 肖邦之梦 X360

NO. 2 失落的奥德赛 X360

NO. 3 玛娜传奇 学院里的炼金术士们 PS2



在这个没有《最终幻想》和《勇者斗恶龙》新作的年度里，《信赖铃音》成为了这个奖项中的新黑马。也许你对音乐不感兴趣，但这丝毫不会影响到游戏为你带来的快乐——优美的天籁是任何人都无法拒绝的。在这款角色扮演游戏的新秀身上，我们看到了创意，看到了华丽，看到了感动，也看到了游戏业界那不断锐意创新的大意志。

■2006年度最佳角色扮演游戏：《最终幻想XII》

2007年度 文字冒险游戏大赏

NO. 1 逆转裁判4 NDS

NO. 2 不可饶恕 PSP

NO. 3 忌火起草 PS3

尽管主角换人，人气角色消失，《逆转裁判4》的魅力仍然无人能挡，充满趣味性的法庭辩论、个性突出的角色、精彩绝伦的剧本都是本作不同于其他文字冒险游戏而能得到大众青睐的关键。相比起受众群明显偏向白领女性的《不可饶恕》与恐怖游戏爱好者才能接受的《忌火起草》，《逆转裁判4》的夺冠可以说是众望所归。



■2006年度最佳文字冒险游戏：《恐怖惊魂夜3》

2007年度 动作角色扮演游戏大赏

NO. 1 危机之源 最终幻想VII PSP

NO. 2 奥丁领域 PS2

NO. 3 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

在"《最终幻想VII》补完计划"的众多要素里，本作无疑是最出彩的环节之一，身为前传的《危机之源》不但完成了交待剧情来龙去脉的任务，更塑造出了扎克斯、安吉尔与杰涅西斯这三个不朽的经典形象。在游戏最关键的战斗环节中，流畅的手感与绚丽的魔法效果更是让玩家体验到了难得的爽快感，在"《FF》系列"复刻浪潮纷飞的今天，拥有如此优秀素质的佳作实不多见。



■2006年度最佳动作角色扮演游戏：《塞尔达传说 黄昏公主》

2007年度 动作冒险游戏大赏

NO. 1 寂静岭 起源 PSP

NO. 2 未知海域 德雷克的宝藏 PS3

NO. 3 古墓丽影 周年纪念版 多机种



我们很久没在掌机上体验到头皮发麻的恐怖感了，而《寂静岭 起源》恰恰正是带你重温这种感觉的导师——悬念、诡异、血腥、惊悚……所有足以触动你心弦的要素都承载在这一张小小的UMD上，让你欲罢不能。是的，她已经超出了"冒险"的范畴，而带你堕入了"求生"的魔道，你已经在不知不觉间陷入了一个魔咒——自打你迈入"起源"的那一瞬间开始。

■2006年度最佳动作冒险游戏：《大神》

2007年度 策略角色扮演游戏大赏

NO. 1 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 NDS

NO. 2 超级机器人大战 原创世纪合集 PS2

NO. 3 火焰之纹章 晓之女神 Wii



细腻的画面、充实的分支任务无疑是本作夺得该奖项最大原因。虽然本作是"伊瓦利斯联盟"的系列作品之一，但游戏的剧情还是延续了前作的风格，玩家所经历的正是一场在童话书中的奇幻冒险。游戏中的育成要素相当丰富，除了6大种族的56种职业都拥有独具特色的技能外，竞拍和工会挑战也与玩家队伍的整体实力息息相关，绝对是一款能耗费数百个小时才能完美的优秀作品。

■2006年度最佳策略角色扮演游戏：《圣女贞德》

2007年度 音乐游戏大赏

NO.1 啪塔砰 PSP

NO.2 DJ MAX2 PSP

NO.3 吉他英雄3 多机种



直到2007年年末才跳出的这匹黑马《啪塔砰》确实给所有音乐游戏玩家带来了一次全新的体验。个性强烈的画面、独特的操作方法只不过是它用来吸引我们视线的噱头罢了，《啪塔砰》真正让所有人惊讶的是，制作者将一款音乐游戏做成了远远超出音乐游戏范围的全新物种，动作、战术、节奏……它似乎什么都有一点，就像是一瓶混合了许多口味的果汁。

■2006年度最佳音乐游戏：《精英应援团》

2007年度 体育游戏大赏

NO.1 世界足球 胜利十一人2008 PS2

NO.2 Wii Fit Wii

NO.3 大众高尔夫5 PS3



虽然两位发行在次世代机种上的师兄都摔了个灰头土脸，但PS2版的《WE2008》则以优异的游戏品质坚决地捍卫了这个白金品牌最后的尊严。游戏的精华魅力依然如故，而调整得更加细致的冲撞判定与新增的部分模式无疑是让实况迷们无法错过的理由，但在系列营销重点转移到次世代的现在，PS2上的本作明显体现出了些许力不从心的无助感。

■2006年度最佳体育游戏：《世界足球 胜利十一人10》

2007年度 竞速游戏大赏

NO.1 GT赛车5 序章版 PS3

NO.2 火爆狂飙 统治者 多机种

NO.3 世界街头赛车4 X360



虽然只是一张"序章版"，但《GT5》体现出来的霸气已经从中渗入了每位驾驶者的骨髓。对于这样一款以高仿真驾驶感及以假乱真的画面著称的王牌赛车游戏系列，现在谈论她的物理引擎、画面帧数、操控手感、赛道还原度等已经没有意义，我们惟一关心的只是——正式版的《GT赛车5》究竟会给我们带来何等更加巨大的震撼？

■2006年度最佳竞速游戏：《山脊赛车7》

2007年度 桌面棋牌游戏大赏

NO.1 审判之眼 机神的叛乱 PS3

NO.2 多卡邦王国 PS2

NO.3 卡片英雄 NDS



这款游戏已经远远超出了电视游戏的范畴，它代表着现今科技水平下纸牌对战游戏的究极形态，将纸牌平铺着放在牌桌上之后，跃动出来的并不仅仅是造型精致的各类怪物，还有游戏制作人员那天马行空的无限创意。姑且不论这款游戏本身的游戏性如何，重要的是，它意味着今后的桌面棋牌类游戏又多出了一种精彩的娱乐方式。

■2006年度最佳桌面棋牌游戏：《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》

2007年度 策略游戏大赏

NO.1 勇者别嚣张 PSP

NO.2 SD高达G世纪 战魂 PS2



首先，来回想一下你曾经玩过的所有"《勇者斗恶龙》式"的角色扮演游戏吧，相信你一定会有许多问题。想知道为什么勇者在初期总是会遇到一些小怪物来练级吗？想知道为什么魔王总是不会在一开始就全力以赴对付勇者吗？想知道为什么魔王的城堡里有那么多魔物军团但最后却总是被勇者们修理得很惨吗？玩一下这款游戏，你所有的问题都会找到答案。

2007年度 模拟育成游戏大赏

偶像大师 X360



当这款以美少女为卖点的游戏登上X360平台时，绝大部分玩家都没有把它放在眼里。虽然游戏销量平平，然而它在Xbox LIVE上取得的成绩却令人目瞪口呆。就算是对这种类型不感兴趣的人，也不得不感叹这些虚拟偶像惊人的杀伤力。本作开创了模拟育成游戏的新纪元，从内容和营销来说都是如此。

2007年度 即时战略游戏大赏

命令与征服3 X360



已经不用说太多的话来赞美这款优秀的即时战略游戏了，出色的画面表现，丰富的游戏内容让《命令与征服3》当之无愧地站上了最佳的奖台。GDI和NOD的较量再一次由你来掌控，众多的可操作单位和随时变化的紧张战局会让你欲罢不能，第三方势力的加入也让这次的战斗更为惨烈。操作上作出的调整会让你更加方便地在游戏机上享受这款游戏。

2007年度

游戏艺术大赏

游戏之所以被称为第九艺术，不仅在于它所展现的互动效果，更多则是源于来自艺术的震撼。

2007年度 | 创意游戏大赏

啪塔砰



游戏那"皮影戏"风格的画面绝对会在第一时间吸引住你的眼球，而且在上手游戏后不久，你便会惊喜地发现游戏的创意元素尚远不止如此，那一段段简单的音乐节奏仿佛融入了你的脉搏，让你会不由自主地"心随乐动"。总而言之，《啪塔砰》引领出的风潮堪称是音乐游戏史上的一场革命，希望其他类型游戏中也能多涌现出一些这样的开拓者吧。

提名 《Wii Fit》/《啪塔砰》/《审判之眼》/《先祖之魂 失落的传承》/《勇者别嚣张》

■2006年度创意游戏大奖：《Wii Sports》

2007年度 | CG动画大赏

危机之源 最终幻想VII



这是一款由CG动画贯穿始终的游戏——也是《最终幻想》系列的老传统。然而漫长并不意味着乏味，你会发现那一段段将剧情紧密串联起来的小动画其精彩程度简直不亚于一场小电影，其中三大1st战士对决的场面尤为引人注目，将其列为《FF》CG历史上最著名的经典战役之一亦不为过。当片尾曲配合CG缓缓从PSP的耳机中流淌出来时，那一刻的感觉简直会让人流泪。

提名 《刺客信条》/《光环3》/《失落的奥德赛》/《危机之源 最终幻想VII》

■2006年度CG动画大奖：《最终幻想XII》

2007年度 | 游戏剧本大赏

危机之源 最终幻想VII



如果你曾为《FF VII》而潸然泪下，那么这款作品恐怕会再次令你沉浸在眼泪的海洋中。即使你不曾接触过《FF VII》的任何一作，身为前传的本作也丝毫不会影响到你对剧情的认知。当你在不自觉间被卷入三名1st特种兵之间的恩怨情仇时，当你沐浴在艾莉斯带来的丝丝温情时，当你最后面对那不可抗拒的命运结局时，你都会深深地发现，这一切已经超越了游戏的范畴，而是深刻的艺术。

提名 《光环3》/《寂静岭 起源》/《生化奇兵》/《失落的奥德赛》/《危机之源 最终幻想VII》

■2006年度剧本大奖：《如龙2》

2007年度 | 音乐效果大赏

使命召唤4 现代战争



如果你很幸运地拥有一套杜比5.1环绕音响设备，那么恭喜你——你拥有了完全体验这款大作魅力的入门级资格。是的，从来没有一款战争游戏能够把音效做得如此逼真，如此震撼，当音箱全开的时候，任何一个走入你房间的人恐怕都会以为你是在看《拯救大兵瑞恩》或是《兵临城下》——尤其是那紧扣狙击枪扳机的一瞬，你会发现自己心脏的跳动节奏已然与房间的颤动频率融为了一体。

提名 《超级马里奥银河》/《光环3》/《失落的奥德赛》/《使命召唤4 现代战争》/《信赖铃音 肖邦之梦》

■2006年度音乐大奖：《荒野兵器5》

2007年度 | 视觉效果大赏

使命召唤4 现代战争



战斗打响了，你紧握步枪昂首冲上前线，步履快得连整个世界都在随你摇晃，突然迎面传来几声清脆的枪响，子弹在你掩体侧面擦过，石灰墙上立时留下了几道清晰的白印，你急忙向侧后退避，两秒钟后，一枚手雷果然径直飞向你适才的隐蔽地，爆炸时产生的气浪甚至扭曲了阳光在空气中的折射。你抬起枪口，对准那个准备上前"补漏"的倒霉蛋，两三发精准的点射过后，那"+10"的符号会提示你：这只是一场游戏。

提名 《GT赛车5 序章版》/《刺客信条》/《光环3》/《使命召唤4 现代战争》/《战神 II》

■2006年度视觉大奖：《战争机器》

2007年度 | 周边外设大赏

Wii平衡板



这个小东西再次将视频游戏与健身器材的距离拉近了一步，凭借它，我们可以做瑜伽，练习平衡，跳舞，俯卧撑……整个客厅从此将彻底沦为你的健身领域，本就独特的Wii此刻变得更加有趣，更加"全家总动员"。在体感视频娱乐风靡一时的今天，我们有理由相信这款在2007年末才姗姗来迟的趣味周边将引领出2008年的时尚潮流。

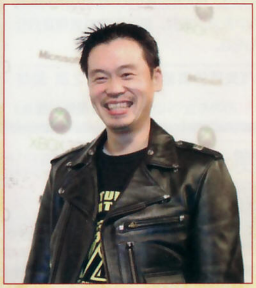
提名 PS3振动手柄/Wii平衡板/《摇滚乐队》套装

2007年度 年度语录大赏

请记住这些你或熟悉或陌生的台词，正是它们让我们在2007年里观赏到了一出出热辣活剧。

“制作人必须考虑如何让优秀的作品尽可能地为玩家所了解和接受，关键问题是要把游戏卖出去。而(四叶草)制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示过要为四叶草推销游戏，但被拒绝了……优秀的开发导演也许并不少见，但如果没有优秀的制作人作为保障的话游戏就没有销路，我认为四叶草(解散)的例子很能说明问题。”

——对于四叶草工作室解散一事，Capcom首席制作人稻船敬二公开表达了自己对四叶草几位制作人的不满，他认为“游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人把游戏当成艺术品来看的话，就不会有好结果”。



我认为最好是和同类的游戏保持距离。相比玩对手的游戏，我更喜欢从动画电影或是这类的东西上寻找灵感。

——《鬼泣4》制作人小林裕幸表示他没有玩过《忍者龙剑传》和《战神》，因为他没有多少时间玩游戏，而且“如果玩了其他的游戏，看到了其他游戏的某些做法，就会心理上故意回避在自己的游戏里用上同样的东西。”



公众显然并不了解微软的运营政策，微软真正希望看到的是BD和HD-DVD两种格式的覆灭，这样一来他们就可以成为新的英雄并顺理成章地推广自己的数字下载业务，而这种肮脏的秘密现在却从没有人敢谈及。

——《变形金刚》导演迈克尔·贝认为是微软辅助HD-DVD阵营拉拢了派拉蒙，导致《变形金刚》成为HD-DVD独占电影，迈克尔·贝对此大为光火，甚至扬言不想再执导《变形金刚2》。”



我觉得PS3的装机量不足以支撑Rockstar在《GTAIV》上面的投资。

——SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森最善于鼓吹SCE与PS3的强大，这种自谦的言论十分罕见，也体现索尼对于PS3的底气不足。

我对游戏评测没什么兴趣，因为普通玩家压根就不看这些东西，他们不会因为IGN或者诸如此类的游戏网站打了低分就动摇。

——对于EA多数游戏媒体评价较低的现象，EA旗下休闲游戏品牌EA Casual的总裁Kathy Vrabeck表示：媒体的游戏打分只不过是以核心玩家的口味为基准，并不适合普通玩家。

《超级马里奥银河》的设计灵感并非来自于其他任何一款游戏。虽然不好意思，但我不得不承认你所说的这个叫《瑞奇与叮当》的游戏我从来就没听说过，是个PC游戏吗？

——有记者向宫本茂提问“《超级马里奥银河》的宇宙和行星的关卡设定是否借鉴了《瑞奇与叮当》？”对此宫本茂发表了这番不屑一顾的言论。



坂垣伴信语录

坂垣伴信：《忍者龙剑传》和《死或生》的制作人，业内知名的口无遮拦型人物。

《铁拳》很烂，我不知道你在说什么。

——坂垣伴信曾说过他最讨厌的5款游戏分别是：《铁拳》一二三四五，因此美国Joystiq网站故意提问他“是否期待《铁拳6》？”果然得到了充满攻击性的回答。

《天剑》就是一款粗糙的半成品。

——在美国《EGM》杂志的采访中，坂垣伴信表示《天剑》中让玩家按提示不断输入按键命令的系统令人心烦，因此可算是一部“粗糙”的作品。

我们听说Capcom的制作人小林裕幸认为《忍者龙剑传 龙剑》算不上是动作游戏，因为它在掌机平台。我还是第一次听说小林裕幸这个名字。我本人倾注了很多精力在这个游戏里，我的组员也为之努力工作了很久……现在突然有个人跳出来说这种话，我当然不高兴。我不知道它是基于什么原因说出这种话，但他得知道说这种话让他今后10年都会是我们Team Ninja的敌人……小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏。

——对于小林裕幸抨击《忍者龙剑传 龙剑》的言论，怒气冲天的坂垣伴信进行了猛烈的回击。



■坂垣伴信在TGS2007上偷玩《鬼泣4》被本刊记者抓拍。



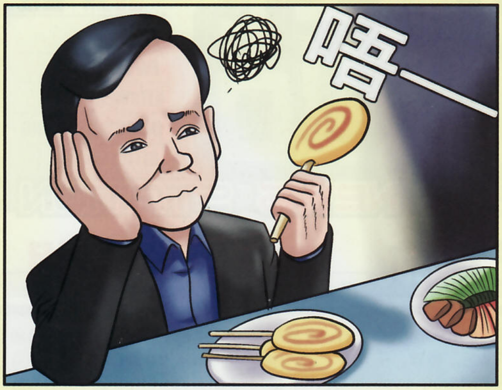
如果其他的游戏开发商看见我们所制作的这些东西的话，就会丧失所有开发相同类型新游戏的动力，因为他们知道不可能击败我们。

——在《忍者龙剑传2》公开之前，坂垣伴信的这席话绝对可算是游戏业历史上最狂妄的言论之一。

我真不明白《鬼泣4》的制作人都在想什么，那么烂的游戏居然还敢拿上台面，他们要是看到我们的《忍龙2》会大吃一惊的，为什么，因为他们只会做烂游戏，他们根本无法超越我们。

——自从小林裕幸惹毛了坂垣伴信后，《鬼泣4》就成了他屡次常挂在嘴边的攻击对象。

主机特别篇



对于另外两台主机，我觉得一个(Wii)相当于棒棒糖，但不幸的是我早就过了舔棒棒糖的岁数。另一个(X360)则是让人不敢轻易尝试的大排挡，因为那里的饭菜质量总是不怎么可靠。

——SCEA总裁杰克·特雷顿在接受《Gamepro》的采访时，以“餐饮论”来比喻三大主机。

Wii是一坨屎！我实在搞不明白，任天堂拿出一堆屎一样的游戏却把它当艺术品！

——EA大作《孢子》的开发者之一Chris Hecker在游戏开发者大会中的这句粗鄙言论引起业界哗然，甚至引起了公愤，因此随后的一场演讲中，Hecker说之前的言论只是一个玩笑，他还改口说：“我觉得Wii不是一坨屎。”之后《孢子》的制作人Will Wrights也表示“Wii是很长时间以来游戏业最重大的突破”。

游戏产业历史上，曾有一家公司两次同时称霸家用机、掌机、游戏软件和游戏发行四大领域。一次是上世纪80年代的任天堂，另一次是现在的任天堂。

——美国任天堂总裁雷吉在西雅图召开的一次会议中发表了任天堂已再度称霸游戏业的宣言。



我们终于走过了转折点。有点幸运的是，Wii主机正在缺货。

——在对PS3信心不足的情况下，霍华德·斯特林格对Wii的缺货沾沾自喜的心情可以理解。

当然，我已经有了PlayStation 4、5、6的构思，它们将会与网络融合。

——久多良木健在临退休之际接受《EE Times》的采访，席间表达了他对PS家族未来的热情。看来虽已走下神坛，久多良木健的网络梦依然雄心依旧。



我们对于PS3和X360过于重视，而对Wii支持力度不足，这可以说是有点押错宝了。我可以向你保证，整个业界都是这么觉得。

——EA首席执行官约翰·里奇蒂耶罗的这番话反映了目前业界普遍存在的现象，他表示EA目前正全力投资于Wii。



软件发行商可能并不关心硬件商是否成功或盈利，但是我认为他们应该关心，因为没有硬件商，软件商就没地方发行游戏。对他的评价我很惊讶，因为我绝对不会胆敢建议软件发行商该如何定价。因此我觉得由他们来建议硬件该卖什么价钱并不合适。

——Activision首席执行官鲍比·考迪克曾宣称微软与索尼应该在2年内将主机降到199美元以下，对此SCEA总裁杰克·特雷顿直截了当地表达了他的不满，他还说“或许他该自己去设计一台主机”，这种言论难免会得罪这家未来的全球第一大第三方游戏软件商。

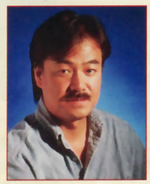
索尼最初把PS3当作万能的家用电器来宣传，然后经过了与游戏公司的讨价还价之后，它又被定位为接近游戏机的主机。如果它的市场战略再不进行巩固，前景将会非常黯淡。

——Square Enix社长和田洋一认为产品定位不明是PS3局势险峻的主要原因之一，没过多久平井一夫就发表声明，强调了“PS3是游戏机”的市场定位。

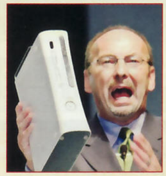


我不喜欢PS3，它的主机构造太复杂了，游戏开发难度很高。我也不喜欢久多良木健。

——在《EGM》杂志的采访中，坂口博信公开表示对PS3以及久多良木健本人的不满，并表示这是MistWalker没有PS3游戏开发计划的主要原因。



消费者真正担心的，应该是微软如何对待产品质量问题。要知道，是东西就会坏，但能够以正确的方式去处理并尽力使消费者得到满意的服务，这才是我们需要关注的地方。



——微软正式对三红问题认错之前，彼得·摩尔在媒体的采访中以“是东西就会坏”来搪塞，引起强烈不满。难怪有人认为彼得·摩尔辞职与三红有关。

如果我们最后失败了，罪魁祸首可能是把PS3定位成电视游戏领域的奔驰。

——索尼CEO霍华德·斯特林格曾在美国某电视台的采访中承认对PS3高价策略信心不足。



未来可能都是基于服务器的游戏，直接传输到PC或者机顶盒上，不再需要X360、PS3或者Wii……

——EA国际发行部主管Gerhard Florin认为总有一天游戏业会实现大一统。



PS3是我的新爱机，Wii是我的另外一部爱机。我想大家都能理解商业就是商业，我为微软推动业务的时候很有进攻性，到了这里也有同样的进攻性，而我们需要三台主机都获得成功。

——前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔跳槽到EA后，态度发生大转变，之前每逢说起PS3和Wii就是一副鄙视的语气，现在成为了三大主机的忠诚卫士，而且还为某些PS3游戏帧数不足的问题辩护。

游戏情报站

栏目主持 | 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

特报 JUMP FESTA 2008盛况空前，大批巨作亮相

《周刊少年跳跃》的出版商集英社每年都会举办融合动画、漫画和游戏的展会“JUMP FESTA”，凭借集英社在ACG领域的强大号召力，该展会不仅会有大量动漫相关的作品展出，日本的一线游戏发行商也总是大规模参展。“JUMP FESTA 2008”于2007年12月22～23日期间在千叶幕张会展中心举办，使用了1～8号厅，展会规模相当庞大。其中2～7号厅都有不少游戏公司，尤其是4～6号厅由于集结了索尼、微软、任天堂、Square Enix、NBGI、Capcom等公司，更是成为人气最火爆的区域。在展出的游戏内容方面，NDS占压倒性多数，其次为PSP和Wii的游戏，这也体现了目前日本的游戏市场格局。不过在观众构成方面，与东京游戏展相比，这个同时包含ACG内容的展会吸引了大量女观众，事实上女性观众占了总数的6成以上。

任天堂

即将于1月24日发售的《任天堂全明星大乱斗X》是本届展会中最受关注的游戏之一，在任天堂展台占领了巨大的展出面积，总共有18台为对战模式准备的试玩机，以及12台供玩家自由体验的试玩机。虽然试玩机的数量很多，可是想玩的玩家更多，因此任天堂设置了一个整理票发放处，只有拿到票的玩家才可以玩到，这个整理票发放处自然是人满为患。



Capcom

Capcom展台主要围绕《怪物猎人 携带版2nd G》和《鬼泣4》。《怪物猎人 携带版2nd》的制作人迁本良三（即Capcom社长迁本宪三之子）亲临现场出席了谈话节目，吸引了不少围观者，迁本良三表示近期将会公开该作的更多详情。另外现场也举办了《怪物猎人》的卡片游戏大战。



《鬼泣4》的制作人小林裕幸也在谈话节目中回答了玩家们关心的一些问题。《鬼泣4》每次在各种展会中露面总是有惊人的人气度，这次在JUMP FESTA展会中也是排起了长龙，排队时间长达150分钟。



Square Enix

Square Enix与集英社的关系密切，也是JUMP FESTA的常客，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的新作情报常常选择《V-JUMP》为独家报道媒体，Square Enix的展台自然也是人气最高的区域之一。

Square Enix展出的游戏共9款，其中PSP版《异说 最终幻想》、NDS版《王国之心 358/2天》和手机版《最终幻想IV the After 月之回归》展出了试玩版，其余6款游戏都只有影像展出。影像展出方面也是按照惯例准备了“开放剧场”和“封闭剧场”，最精彩的内容自然都是在封闭剧场中播出。

《异说 最终幻想》和《王国之心 358/2天》试玩区具有超高的人气，前者准备了46台试玩机，包括38台单人模式的试玩机和8台对战模式专用试玩机，单人模式试玩一局只有15分钟时间；后者试玩机多达17台，单人游戏35台，多人游戏12台，分为3组。即便如此，想要玩到这两款游戏，差不多都要排队一个多小时。



NBGI

NBGI拥有大量的动漫游戏品牌，因此在本届展会中的展出规模自然不小，展台面积方面与Square Enix大体相当，展出的游戏数量达到了13款，设置试玩机的游戏有4款，分别是PS3/X360版《龙珠Z 界限突破》、NDS版《数码宝贝》、PS2版《宿命传说 导演剪辑版》，以及Wii版《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》，总共有25台试玩机，其中《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》人气最高，要排队90多分钟才能玩到。

“《传说》系列”是NBGI展区的绝对亮点，除了闪电公开的次世代新作《薄暮传说》外，NBGI还专门设置了《传说》的专属展区，展示了“《传说》系列”的原画和相关作品，并且还举办了《无瑕传说》的声优谈话节目，大批围观的人群将过道围得水泄不通。





其他厂商


微软

索尼与微软虽然在专业游戏展会中总是占据超大的展台面积，但是在JUMP FESTA中的展出规模都很小。索尼重点展出的是《死神 BLEACH》的PSP和PS2版新作，而微软重点展出的是《蓝龙》，虽然该作已经发售了一年多，但由于电视动画版的热播，最近又有人气回升的趋势，现场提供的试玩机也有大量观众排队。世嘉展台最大的惊喜就是提供了PSP版《梦幻之星 携带版》的试玩版，并且有4人联机模式的试玩，看起来该作的完成度已经很高。

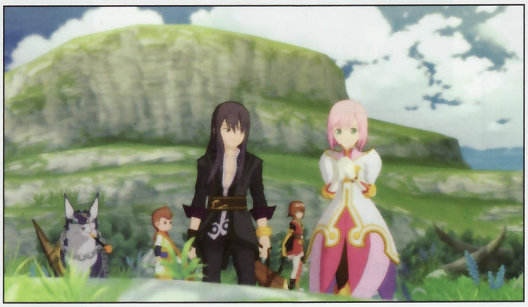

世嘉


SCE

软件 NBGI公开次世代《薄暮传说》，年内上市！



在“JUMP FESTA 2008”中，业界焦点都集中在任天堂和Square Enix身上，但该展会最大的惊喜却是来自NBGI展台，该公司为全世界“传说”迷带来了一个巨大的惊喜——首款次世代《传说》新作在该展会中意外公开，NBGI在事先没有透露任何消息的情况下播放了该作的预告片，这款游戏就是目前平台尚未确定的《薄暮传说》（Tales of Vesperia）。



本作人设将会是系列最为玩家所熟悉的画师藤岛康介担任，动画制作由Production I.G.（注）公司负责。从目前公开的画面来看，游戏将会采用卡通渲染技术制作，虽然单就画面而言与过去相比并没有太大的进化，但高清晰的画面和靓丽的色彩使其带来了强烈的视觉享受，从宣传片中还可以看到本作将于2008年发售。

对于这款次世代的《传说》新作，其对应平台成为人们最关心的话题。虽然以目前日本的主机大战局势，这样一款采用高清画面的游戏应该是对应PS3最为合适，但从NBGI之前对X360不遗余力的支持来看，推出X360版的可能性同样很大。有趣的是，在该作公开的同一时期，系列音乐制作人樱庭统在其个人网站的作品列表中也加上了《薄暮传说》的名字，而在名字后面的对应平台里赫然写上了X360。这很可能是在樱庭统本人不知道NBGI尚未公布该作对应平台的情况下而放出的信息，因此没过多久X360的字样就被删掉了，但这至少已经表明该作会推出X360版的可能性极高。不过PS3玩家也不用灰心，因为“《传说》系列”一直以日本市场为主力，而在日本X360游戏的销售前景显然远远不及PS3，就算是之前的《信赖铃音》最后也不得不推出PS3版，在PS系主机上发展壮大的“《传说》系列”没有理由抛弃PS3。

软件 NDS《王国之心 358/2天》详情公开！

借“JUMP FESTA 2008”召开之机，Square Enix公布了几款备受关注的大作情报。以罗克萨斯为主角的《王国之心 358/2天》也有最新情报公开。本作讲述罗克萨斯来到XIII机关后所度过的大约1年的时间内的日常生活。



本作的战斗在NDS的上屏幕进行，下屏幕显示地图、当前所在地和任务目标等信息，点击屏幕左右边缘的箭头，就可以切换到其他画面。并且本作也将会对应多人模式，玩家可以操作其他XIII机关的成员，并且在多人模式中得到的道具也可以在单人模式中使用。



▲在MP槽上方有一个神秘的LM槽，似乎与发动强力技能有关。

由于罗克萨斯可以说是系列主角索拉的分身，因此在本作中，他的动作方式与索拉一样。在战斗中打倒“暗影”就可以获得大量HP奖励。在“JUMP FESTA 2008”试玩版的最后，出现了与巨型敌人“DARKSIDE”的对决，除了像过去那样锁定其手臂和头进行攻击外，还可以运用格挡能力将敌人发射的光球反弹回去。这场BOSS战也对应多人模式，玩家们围到巨大的BOSS周围协力战斗使得作战的乐趣倍增。针对各玩家的能力特征进行战术搭配将会事半功倍。战斗结束后，还可以看到各人在战斗中所做的贡献，所有参战的玩家都会坐在高椅上，贡献越大，所坐的椅子就越高。



▶来自《爱丽丝梦游仙境》的关卡。

业界声音

在现在的局面下，1+1可能等于2.2或2.5。

——Wedbush Morgan分析家Michael Pachter认为在目前的业界合并大浪潮中，Midway将很可能与SCi/Eidos合并。之前《古墓丽影》发行商Eidos的母公司SCi曾公开表示希望与有实力的游戏公司合并，最近业内盛传Midway是其最有可能的合并对象。

《斯巴达300勇士》之所以成功正是因为它表现的暴力也是电子游戏式的。

——索尼电影的Yair Landau最近表示，《斯巴达300勇士》之所以取得成功，是因为观看这部电影的人大多从小就开始接触电子游戏，而电影中300人对抗百万大军的战斗简直是电子游戏表现形式的翻版。

看看美国的开发者们现在所做的东西，再来看看日本，我认为现在日本已经深陷困境。

——“《寂静岭》系列”音乐制作人山冈晃日前在接受美国媒体采访时表示，看到由美国团队负责的《寂静岭V》，他发现现在美国人在游戏画面技术上已经领先了日本一大截，而且不断有实力强劲的年轻制作人涌现，而在日本却仍然是老一辈的天下。

在我看来这两个角色的设计有着遥不可及的高度，他们不会被遗忘，更不可能被超越。

——《街头霸王IV》的人设池野大悟日前在媒体的采访中表示，他认为隆和肯这两名角色都完美地反映了各自的特点，很难在他们身上再添加其他元素，能够设计出这样简朴但精辟的角色是他作为一名画师的最高追求。

虽然服务从未彻底停止，但这样的问题还是无法接受的。现在整个LIVE团队都在日以继夜地奋战，确保大家能够有愉快的LIVE体验。虽然我们还没搞定，但是我希望大家知道网络状况每个小时都在改善，在搞定之前，小组的所有人哪儿都不能去。

——对于圣诞和新年期间Xbox LIVE恶劣的网络环境，Xbox LIVE主管Larry Hryb最近在其个人博客中向人们致歉，并表示Xbox LIVE最近问题不断的主要原因是赶上年末在线玩游戏的玩家实在太多，而且新注册用户的数量也创了新高。

小贴士 TIPS

Production I.G.创办于1987年，日本著名的动画制作公司，有员工近200名。代表作包括《EVA》、《攻壳机动队》、《机动战士高达SEED DESTINY》等。

新闻短波

《翡翠帝国2》开发中

BioWare 日前透露 Xbox 经典角色扮演游戏名作《翡翠帝国》的续作目前已经在开发中，而且虽然 BioWare 已经被 EA 收购，这款《翡翠帝国 2》仍然会是 X360 的独占游戏，不过很可能只是限时独占。

北京举办2008中国GDC

美国游戏开发者大会主办方 CMP 公司与技术媒体及展览公司 IDG 最近宣布，他们已经与北京汉威信恒展览有限公司（ChinaJoy 主办方）合作，将于 2008 年 9 月 24 ~ 26 日期间在北京举办第二届中国游戏开发者大会（China GDC），举办地为北京九华山庄。

买索尼电视，送PS3！

索尼公司目前正在加强旗下各分公司之间的合作，最近美国索尼的一项促销活动就是索尼金融、索尼电子和 SCE 之间紧密合作的典范。美国索尼宣布凡是在美国国内申请索尼信用卡的消费者，只要在指定时间内刷卡购买索尼的高清电视，就可以获赠一台 PS3。



索尼鼓励玩家升级PS3硬盘

索尼虽然根据 PS3 不同硬盘容量的不同机型指定了多种价位，但硬盘容量对 PS3 来说其实不是大问题，因为 PS3 使用的 2.5 英寸硬盘与普通笔记本硬盘规格相同，玩家完全可以为自己的爱机安装更大容量的硬盘。最近 SCEA 公关部经理 Jeff Rubenstein 在 PS 官方博客中鼓励玩家升级自己的硬盘，而且还附上了相关教程的链接。目前 PS3 最大可以支持 250GB 容量的硬盘，或者也可以选择 500GB 的 USB 外接硬盘。

《街头霸王》电影版主演敲定

为庆祝系列诞生 20 周年而拍摄的《街头霸王 春丽传奇》（Street Fighter：Legend of Chun-Li）将于 2009 年上映，该片主角春丽的饰演者一直是人们关注的对象。最近有较为可靠的消息显示，春丽的饰演者将会是加拿大演员克斯汀・克鲁克（Kristin Kreuk）。克鲁克的父亲是荷兰人，母亲是中国人，她在电视剧《超人前传》中饰演的 Lana Lang 给人留下了深刻印象。



《未知海域2》

最近在接受法国媒体采访时，顽皮狗工作室副总裁 Christophe Balestra 确认《未知海域 德雷克的宝藏》续作已经在规划中，很快就会投入制作。

软件 PSP《王国之心 梦中诞生》战斗系统公布

作为 2008 年最受关注的 PSP 游戏之一，《王国之心 梦中诞生》虽然没有在“JUMP FESTA 2008”中提供试玩版，但 Square Enix 同样向媒体透露了本作战斗系统方面的信息。

《王国之心 梦中诞生》是系列的前传，讲述那些在索拉之前曾拥有键刃力量的人们。游戏中可以操作的角色有三名，分别是勇者泰拉、酷似罗克萨斯的少年菲恩以及一位蓝发女子。而本作的战斗系统与以往最大的差别就是取消了 MP 的概念，无论是技能还是魔法，使用后经过一定时间就可以再度使用。一旦发动攻击，指令槽就会上升，蓄满之后就会出现能发动强力技能的追加指令。但当暂停攻击时，指令槽就会逐渐减少。另外按△键能够发动的技能是可以由玩家自己设置的。

本作战斗系统的另外一大特色是不同的主角所对应的战斗系统都有所不同，例如主人公泰拉拥有“致命模式”（Fatal Mode）。泰拉的指令槽蓄满时，该槽就会切换为“致命模式”，在该模式下使用追加技进行攻击，就会使得“致命模式”的能量槽增加，蓄满后就会出现威力超强的终结技。







▲在“致命模式”下使用追加技进行攻击。

▶指令槽会随着玩家的攻击而不断提升。

◀本作的主角之一：勇者泰拉。

软件 PSP《异说 最终幻想》斯考尔登场！

集结历代《最终幻想》经典角色的《异说最终幻想》是“JUMP FESTA 2008”展会中人气最高的游戏之一，首次提供的试玩版让人们见识到了这款新形态格斗动作游戏的魅力，同时 Square Enix 也公布了几位将会在本作中登场的重要新角色。



这次确认参战的新角色包括《最终幻想 II》的主角弗里奥尼尔与大反派皇帝，以及《最终幻想 VIII》的男主角斯考尔与大反派奥提米西亚。在对战模式中如果双方选择相同的人物战斗，2P 角色就会有不同的配色和服装，并且在战斗中也会通过变身实现外表的变化。

本作虽然在名义上是一款格斗游戏，但大胆加入了多种独具特色的系统，使其拥有绝对不一样的感受。除了体力外，“英勇值”概念在本作中也非常重要，这个数值与玩家的攻击力息息相关，当数值极为低落时，就算击中对方也无法造成损伤。按○键发动“辅助技”命中对手，就可以从对手身上夺取英勇值。如果用辅助技让对方的英勇值变为零，对方就会陷入“崩溃”状态，在这种状态下，画面正下方显示的数值就会加到自己的英勇值中。当英勇值为紫色时，甚至可以一击就打倒对手。而要削减对方的体力，需要按□键发动“HP 攻击”。因此本作的战斗战术就是先通过辅助技夺取英勇值，使得攻击力提升之后再使出 HP 攻击。

战斗中发动特定招式命中敌人后，会自动进入“追击模式”，这时攻击方可以选择使用辅助技或 HP 攻击，防御方只要在对手发招时按 × 键就可以成功回避。攻击命中或者取得特定道具，EX 槽就会提升，蓄满后发动时可以变身，变身后有逐步恢复体力等优势。

本作的场景大多是来自系列中的经典场景，而且互动程度很高，例如玩家可以沿着墙壁朝建筑物顶部奔跑，还可以破坏各种物体改变地形。



▲这张截图的原型是《最终幻想 II》包装盒上的插画，将天野喜孝绘制的风格独特的剑和头巾上的花纹都忠实呈现了出来。



▲本作中斯考尔的年龄设定与《FF VIII》一样为 17 岁。

特报 X360《潜龙谍影》新作开发中？


■《潜龙谍影4》的跨平台可能只是时间问题。

《潜龙谍影4》一直被视为PS3第三方独占大作的“最后堡垒”，微软也曾表示，由于某些第三方与索尼之间的某些协议，有一些大作他们一直在拉拢，却是久攻不下。不过现在看来，微软很可能会通过另外一种方式为X360打造《潜龙谍影》。

2007年12月31日，有传闻称微软正在与业内某知名开发商合作打造X360版《潜龙谍影》新作，而且很可能在2008年内推出。据称，微软游戏制作室的几位高层最近造访了X360版《潜龙谍影》新作的开发商，观看了该作的演示，并对其出色效果印象深刻。据称该作的时间设定在近未来，在故事背景中将融入最近几年国际政坛的一些重要事件，游戏架构已经确定，但在采用主视角还是第三人称视角方面仍在考虑中。报道中还宣称，这款游戏将会使用全新技术，画面会超越PS3的《潜龙谍影4》。

在这则消息传出的两天之后，又有一则传闻称《潜龙谍影4》也会推出X360版，只是发售时间可能比PS3版晚12～14个月。据称这则消息是在某内部电话会议中，由Konami的一位负责人亲口透露的。

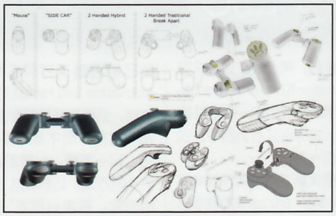
由于Konami曾经与硅骑士工作室合作，推出了NGC重制版的《潜龙谍影 孪蛇》（注），这次在受限于索尼独占协议的情况下，改为与微软合作开发另外一款X360版的《潜龙谍影》也是在情理之中，毕竟《潜龙谍影》的游戏风格非常适合X360用户群的口味特点，而且《潜龙谍影2 实体》也曾推出了Xbox版。

硬件 X360动作感应手柄呼之欲出？

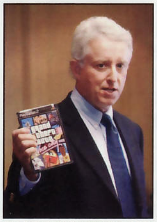
12月27日，有传闻称微软正在与Gyration公司合作，将为X360推出一款具有动作感应功能的手柄。Gyration公司致力于研究各种动作感应技术，早在Wii的遥控器手柄设计方案出台之前，任天堂就已经找到该公司研发动作感应手柄，并且做出了一套可拆分组合的动作感应手柄原型，可惜后来任天堂还是使用了自己的设计。

据称，X360动作感应手柄的开发已经有一段时间了，预计2008年底就会推出。Gyration的主要业务是设计各种PC用控制器，之前曾为微软的Media Center设计遥控器。据IGN传媒集团旗下的TeamXbox报道，微软在过去2年来一直在研发各种游戏操作设备，在游戏的体感操作方面，微软同时在进行两个技术方向的研究：其一是以EyeToy为代表的图像识别技术，X360专用摄像头就是该技术的先期准备；另一种就是以Wii和PS3手柄为代表的加速感应器技术，在手柄内部放上加速感应芯片，实现体感操作功能。另外，X360手柄右摇杆的设计据说也在改良之中，改良型的X360手柄可能很快就会与玩家见面。

在Wii成为社会现象之后，体感操作将很可能成为游戏业的未来发展方向，微软进行相关技术研究可谓是情理之中，不过为X360推出这样一款手柄似乎没有多大意义，因为X360是以传统游戏见长，比尔·盖茨也曾表示现在动作感应技术还不够成熟。难道微软的技术研究是在为“X720”做准备？


▲Gyration公司为Wii设计的手柄原型概念图。

特报 游戏产业串通美国国防部？


▲对游戏产业深恶痛绝的著名律师Jack Thompson。

一直以对抗游戏业为己任的美国著名律师Jack Thompson最近又放出高论，他认为美国国防部正在使用电子游戏教坏“一整代的孩子”，告诉他们“战争是一项迷人、帅气而惬意的活动”。

Thompson律师在他的论调中引用了不少“证据”，比如美国的几起轰动全国的校园枪杀案（哥伦拜中学、弗吉尼亚理工大学枪杀案），至于游戏业与美国国防部之间的“串通”证据包括国防部与一些游戏公司的长期合作，Thompson认为美国国防部的目的是“培训更多高效率的杀戮者”。美国军方开发的一些号召年轻人参军的游戏，以及军方用于培训新兵的模拟游戏都被视为游戏的罪恶证据。

美国联合部队司令部仿真部门主管Jim Blank认为，市面上提供给消费者的游戏不管多真实，都无法真正满足军用需求，他说：“主视角射击游戏在实战中其实不管用。”Blank认为，用类似于游戏的仿真程序作为训练士兵的工具其实只是下下之选，因为有一些战斗情景很难进行实战演习，为了不浪费纳税人的钱，只能用程序模拟，而这些程序不能称之为游戏。不过国防部与游戏业存在千丝万缕的联系也是千真万确的事，因为在游戏业中最容易找到最适合开发军事仿真程序的人才。

本期综述

消费电子展 掀开春季商战序幕

International CES

圣诞期间国外的游戏公司都在放大假，因此最近一段时间的游戏业界显得冷清了许多，本期的新闻版块内容也精简了不少。不过在这段短暂的宁静之后，很快就会迎来又一轮的龙争虎斗。新年伊始，各公司都在为年后的一个重要展会准备着——这就是将于1月7～10日期间在拉斯维加斯举办的消费电子展（CES）。本刊临截稿时传出了该展会的不少传闻，例如PSP的网络电话功能、X360的一些新计划等，当你拿到这本杂志时，可能已经有不少惊喜公开。CES是春季商战的开始，今年春季将会迎来又一场大作狂潮，从1月底开始就会有多款大作陆续上市，2008年看来将会更加精彩！

流言板

《小小大星球》延期？

《小小大星球》虽然表面上看只是一款小品级游戏，但是却被国外众多业内高层视为PS3的一线巨作。不过最近有消息称该作预计将会延期到2008年秋季发售，成为PS3年末商战的一个重头戏。

可信度 ★★★★☆

《MGS4》6月17日发售？

全球最大游戏零售商GameStop集团于2008年1月1日开始接受PS3巨作《潜龙谍影4》的订购，并且在其官网中给出的发售日期是“6月17日”。GameStop提供的游戏发售信息一向非常准确，而Konami也曾表示《MGS4》将于2008年第二季度发售，看来这次《MGS4》确实很有可能选在6月份的淡季推出。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

3亿

2006年任天堂投入了500亿日元的广告费预算，成为其在主机大战中大获全胜的重要原因。在2008年到来之际，微软也开始为旗下产品制定广告计划。据报道，微软将于今年初投入2～3亿美元的宣传费，以Windows Vista、X360和Zune为主要宣传对象。

小贴士 TIPS
《潜龙谍影 孪蛇》：原名为《Metal Gear Solid: The Twin Snakes》，是《MGS》初代的重制版，采用了《MGS2》的系统，于2004年3月9日在NGC上独占推出。

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

■EA洛杉矶的办公大楼。

特约记者 Samstone & Delphi 美编 NINA



头名状
走访EA洛杉矶公司

斯台普斯中心，洛杉矶国王队坐镇主场，迎来了新一轮北美职业冰球大联盟的比赛。球场的大屏幕交替播放着EA Games的游戏宣传片，随后镜头转向了现场的一个VIP包间，画面中出现了20多个不同肤色的年轻面孔，他们手舞足蹈地喊叫着自己喜爱游戏的名字：《命令与征服》和《荣誉勋章》，不少观众目瞪口呆地注视着这群情绪激动的玩家。尽管上述游戏的开发商EA在几周前刚刚失去第三方游戏霸主的桂冠，甚至为一些鼓噪的媒体所唱衰。但眼前这一幕似乎在提醒人们，这家公司出品的游戏依然令玩家着迷。

12月初，笔者应EA洛杉矶公司邀请，出席在洛杉矶举办的年度社区峰会。观看冰球比赛，是EA洛杉矶为我们安排的娱乐活动之一，但与会者更愿意花时间去了解这家公司未来的游戏产品线。对这个行业的几个主要玩家来说，最有挑战性的变化或许只有一个，那就是筹码越来越向少数公司集中，规模变得越来越重要。凭借着扩张和求变的勇气，Activision和Vivendi Games完成了令整个游戏产业为之一振的并购案，在不间断上演的合并系列剧中，这是迄今最恢宏的一幕。

对于全球最大第三方游戏开放商这顶桂冠，Activision Blizzard的微妙态度相当耐人寻味，在市值和销售额上无疑已经超越了它的红杉市对手，但Activision Blizzard还是表现出了某种矜持，公司高层更愿意谈论自己公司的盈利前景，而不是过多强调头名的更迭。另一方面，一贯骄傲的EA用祝福对手的方式，巧妙表达了自己处变不惊的态度。两家公司对“头名”的刻意漠视，暴露出他们的处心积虑——他们更加在意未来战略布局能否有效实施，更为激烈的冲突在于，这两家公司将在全球市场短兵相接——无论从战略、手段还是游戏产品上。通俗的讲，此时此刻，胜负依然未见分晓。



▲EA的游戏宣传片亮相斯坦普斯中心的大屏幕。

盘点EA的传统优势，人们常常提起的是规模与品牌。事实上，EA在另外几个领域的深耕细作，却有可能成为这场竞争的胜负手。从泰国到巴西，从伦敦到上海，EA拥有遍及全球的销售渠道和开发团队，同当地政府的良好合作以及高效的本地化研发，使得EA的游戏产品可以更顺畅的进入异国市场。尽管在网络游戏领域棋慢一招，但是EA却是最早进入手机游戏市场的欧美大型开发商之一，并在此领域获利丰厚，2007年第二季度EA的手机游戏销售额甚至超越了PSP游戏的收入，俨然成为公司未来新的高速增长点，颇有些失之东隅，收之桑榆的味道。

反观Activision Blizzard，完整、强势的产品线是其傲视群雄的资本。不过Vivendi Games的管理和成本控制能力广受业界诟病，近年来的扭亏为盈，很大程度上是Blizzard“一个人战斗”的结果。而Activision此前在网络游戏市场所表现出的迟钝与小心翼翼，也凸现其对市场走向把握上的不足。在EA这样一个无处不在的竞争对手挤压下，Activision唯有选择正面相搏，才能保持在诸如音乐、FPS等游戏类型上的固有优势。两家公司的联姻，并非是一次水到渠成的进攻，而更像是一个攻守兼备的冒险。从本质上讲，这是一个利润率下滑，开发成本激增的产业所要求的整合，它是受困者的盛大婚礼。

有媒体言，Activision Blizzard“（只是）成为新的EA，而并非超越它”。从长远看，公司的整合，尤其是企业文化和游戏品牌的整合将是Activision Blizzard成败的关键。更重要的是，这家公司将面临与EA相似的发展问题。诸如玩家需求、竞争等经营、市场环境的变化固然重要，但真正让EA近年来利润下降甚至亏损的原因之一，竟是其过去良好的业绩，对管理

者而言，那些过去行之有效的办法，似乎在未来能继续有效。核心竞争力可以很容易转变成核心束缚力：游戏企业原有的开发能力经过不断的磨练、完善会形成一种行之有效的套路，但这种套路的弱点在于，一旦成型将非常难以改变，EA每年一款的体育、赛车类游戏即是这一模式的最好注解。“《极品飞车》系列”的最新作《职业街头赛》便因为缺少变化，遭遇媒体和玩家的冷落。

先入市场者多半有利，真正的创新业务往往在萌芽阶段才有最大的潜在价值，当它成长为一项足够大的业务后，竞争和风险也随之加剧，这也正是任天堂在NDS、Wii上取得成功，而众多效仿者无法复制其成功的原因之一。对于那些大型游戏公司来说，它们拥有庞大的现有业务，必须保证稳定的经营业绩、良好的股市表现取悦投资者，如果一项创新会影响它现有的业绩，那么游戏公司本身便没有太大的动力去完成它。比如Square Enix近年来热衷于对《最终幻想》、《王国之心》等系列的挖掘和延续，少有类似《浪漫沙加》之类惊奇之作。要么一往无前，要么功败垂成，对每一家雄心勃勃的游戏公司来说，危与机尽在其中。随着Activision Blizzard的诞生，在造访EA洛杉矶之际，笔者心中挥之不去的疑问是：有着强大技术力和品牌影响力的EA，将会如何应对竞争？这家老牌游戏公司是否还具备年轻旺盛的创新能力？

好莱坞梦剧场



▲著名制作人道格·丘奇同斯皮尔伯格讨论游戏开发。

EA洛杉矶的成绩单将在很大程度上影响EA未来的战略布局，这并非是一个耸人听闻的夸张言论。作为EA旗下即时战略和动作射击游戏的开发重镇，EA洛杉矶的《命令与征服》、《荣誉勋章》、《指环王 中土大战》等游戏系列将与Activision Blizzard的《星际争霸》、《使命召唤》以及《冲突世界》上演一番龙争虎斗。巧合的是，负责EA手机游戏开发的EA Mobile以及EA音乐的市场部门的办公地点也选在E A 洛杉矶，Activision Blizzard同样涉足上述两个领域。作为EA旗下规模最大的分公司之一，EA洛杉矶拥有超过500名的员工，考虑到洛杉矶居高不下的人力和运营成本，EA此举显然是看重天使之城雄厚的娱乐与创新资源。事实上，在公司建立之初，EA洛杉矶就与好莱坞电影产业结下了不解之缘。

1995年，电影、唱片和动画产业的三位大师级人物斯皮尔伯格、大卫戈芬和卡兹恩伯格联手创建了梦工厂影业。本着投注赛道而非车手的理念，三位行业巨子敏锐洞察到游戏产业将迎来蓬勃发展的黄金期，于是便着手组建了专司游戏开发的梦工厂互动公司。斯皮尔伯格亲自为这家制作室提供游戏脚本，并催生出一款基于PS平台，销量突破250万套的主视角射击游戏：1999年问世的《荣誉勋章》。2000年意图在FPS领域扩充实力的EA同梦工厂影业达成协议，正式收购梦工厂互动，并将公司更名为EA洛杉矶。在随后的几年间，《荣誉勋章》成为了二战射击游戏的代名词，仅PS2版本的《前线》和《日出》累计销量就达到了惊人的500万套，凭借这次精彩亮相，EA洛杉矶一举跃升为业内顶尖的制作组。

2003年，在游戏产业纷纷整合资源，优化成本之际，E A 决定将Westwood制作组、EA太平洋和EA洛杉矶合并，组建全新的E A 洛杉矶公司。如果说之前他们仅仅是一家《荣誉勋章》公司，那么新生的EA洛杉矶则掌控了数条EA核心产品线：包括全球销量突破2500万套的“《命令与征服》系列”，累计销量达到1100万套的“《荣誉勋章》系列”以及《指环王》和《007》等电影授权游戏(2006年Activision购得《007》游戏制作版权)。EA更大的野心在于，推动EA洛杉矶成为游戏与电影产业互动融合的桥头堡。EA此番展现的决绝态度，在随后一系列雷厉风行的政策中得到了验证。EA洛杉矶的新址选在了洛杉矶普雷亚维斯塔区，这座占地面积超过2万平方米的开发园区，绿树环绕，毗邻大海，可容纳千人办公，并拥有好莱坞专业级的音效制作室，配音房、摄影棚甚至一座小型放映室。“我们的目标是为EA洛杉矶营造娱乐产业最好的工作环境。”公司原副总裁路易斯卡斯通解释说。

EA洛杉矶现代化的办公园区出自HLW之手，这家当地著名的建筑公司还设计了派拉蒙、华纳兄弟以及环球电影公司的办公大楼，当然，EA洛杉矶同电影产业互动的努力并非止步于此。在随后的一段日子中，好莱坞的电影巨头们意外的发现，这家游戏公司开始同他们争抢电影产业的优秀人才，令他们大为光火的是，EA洛杉矶竟屡有斩获。《黑客帝国》三部曲的电影特效主管查尔斯·安德森，《最终幻想：灵魂深处》首席CG设计师詹姆斯·达吉，以及为《狮子王》、《阿拉丁》等经典动画电影设计角色造型的拉里·怀特先后加盟EA洛杉矶。“好莱坞汇集众多天才，我们不断吸收具有数字美术、音频和剧本创作能力的人才，目的就是持续加强EA洛杉矶游戏产品的电影体验感。”EA洛杉矶并不隐瞒自己的战略，他们认为创作一部优秀电影的技能，对一部优秀的游戏来讲同样有效。他们渴望推动媒介的发展，创造出一种革命性的娱乐体验，植根在他们心中的坚定信念是：游戏，可以像电影或者其他艺术形式那样打动体验者。

关于电影与电子娱乐产业孰优孰劣的争论由来已久，纵观EA洛杉矶的产品开发流程，电影制作理念及相关技术被广泛应用。作为一群在电影产业中浸淫已久的游戏人，他们如何在两种气质间寻求平衡？一个更尖锐的话题是，他们是否会深陷电影汪洋中迷途难返？《命令与征服3：凯恩之怒》过场电影导演理查德·泰勒立场鲜明的回答了我的疑问，“我相信游戏将成为未来最具统治力的娱乐形式，这不仅意味着它会有照片级别的画面，或许有一天，游戏会让我们动情地流泪。与欣赏电影不同，玩家不仅仅是观众，更是核心参与者。”依托并借鉴好莱坞雄厚的电影资源，无疑将大大提高EA洛杉矶讲故事和塑造角色的能力，而这一切的目的，是为了打造高互动性，足以感动每一位玩家的游戏作品。

如果将EA洛杉矶多年来的发展归结为一帆风顺，这一过程无疑被想象得过于轻易了。事实上，在这家公司转型与整合的路途中，痛苦与矛盾反映的既直接又强烈。2003年正值公司合并的阵痛期，员工流失成为EA洛杉矶必须直面的问题。《荣誉勋章》的部分开发成员自组Infinity Ward公司，其后推出的《使命召唤》成为《荣誉勋章》的最大劲敌。此外公司即时战略的核心开发成员Dustin Browder选择加盟暴雪，出任《星际争霸2》的程序主管。离职事件的高潮是分管《命令与征服》和《荣誉勋章》的两位执行制作人：Mark Skaggs和Rick Giolito的离去。面对如此局面，EA果断调派麾下两员得力干将入主EA洛杉矶，他们是精于公司整合、塑造企业文化的Maxis总经理尼尔·杨以及在产品创意和研发上棋高一招的Westwood总经理路易斯·卡斯通，这一人事安排取得了立竿见影的效果。EA洛杉矶的强大之处，不仅仅在于规模和技术优势，更重要的是其适应和纠错机制，公司总经理Mike Verdu感慨道：“我们经历过不少行业变革，也多次碰到艰难的市场环境，我们成功地适应了每次变革并战胜了困难，我深信这是EA洛杉矶的一个核心能力。”



■EA洛杉矶花园般的天台。

2007年12月初，EA洛杉矶在悄然间完成了高层换血，尼尔·杨和路易斯·卡斯通功成身退，新任管理层由《命令与征服3》执行制作人Mike Verdu领衔。一项富有深意的变化是，当前EA洛杉矶高层大多身兼执行制作人的职位，拥有各自的游戏开发项目。这标志着公司已经顺利完成了内部整合，进入了以研发为主导的发展快车道。一个恰当的比喻是，先将脚下的土地踩扎实，接下来便可一路小跑。EA洛杉矶随后高调的招兵买马，向整个业界传达了锐意进取的信号。电影大师斯皮尔伯格、Gamespot执行主编格雷格格·卡萨文、3D动作射击游戏的先行者道格·丘奇，成为了这座好莱坞梦剧场新的魔术师。

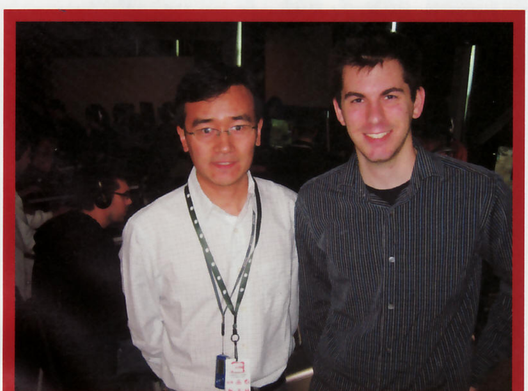

■EA洛杉矶总经理Mike Verdu。

耐心与创新

无论是观看火爆的夜场冰球比赛，入住五星级利兹卡尔顿的商务套间，还是午夜品尝墨西哥风味美食，参加紧张激烈的游戏锦标赛，社区峰会在EA洛杉矶的巧妙安排下，始终让受访者感受到兴奋与出人意料。当然，你可以将之归结为EA的财大气粗或拉拢人心，但真正为EA洛杉矶赢得来自玩家好感与尊重的原因，却并非如此简单。事实上，即便是最挑剔或严肃的玩家，也会被整个活动与众不同的氛围所吸引。这里没有客套或繁琐的礼节，开发人员不会作秀似的高唱"玩家就是上帝"，活动本身似乎剔除了一切形式主义的元素，更像一次亲密坦诚的私人聚会。你可以与制作人在走廊、休息室甚至席地而坐的热情攀谈，从他们口中，你可以听到对竞争对手的赞美，以及对自身产品的客观审视，即使在展开严肃话题时，EA洛杉矶的员工也会用网络上广为流传的笑话同玩家调侃。

《命令与征服3 凯恩之怒》的游戏制作人Jim Vassella，是一位长相颇为帅气的小伙子，在为我们展示游戏的过程中，他在会议室前后走动，忽而停下来对着某个人仔细讲解，随后又扭过头对着另一个人微笑，并善意的拍拍对方的肩膀，一张张陌生的面孔都像是他的老熟人。从始至终，Jim没有回头看一眼屏幕上的幻灯片，但两者的配合分毫不差。通过这种节奏明快，极具亲和力和感染力的表现，他不仅迅速消除了听众的生疏感，更让在场的每一个人记住了游戏的细节与精彩之处。固然这里有天赋因素，但EA洛杉矶营造的创新氛围与工作环境同样关键，员工可以穿拖鞋上班，随意打扮办公室，公司有种类繁多的趣味比赛，比如沙滩排球、飞镖甚至是吃三明治大赛。EA洛杉矶相信热爱生活、热衷人与人的交流，是游戏设计师创作一款极富娱乐性的互动游戏的精神内涵。EA洛杉矶的目标，并非只是表面上的奢华环境和轻松氛围，而是让每一名员工头脑中的创意都得到调动。

在与会者的一阵骚动中，EA洛杉矶新任总经理Mike Verdu来到大家面前。这位有着学者风范的EA洛杉矶一把手，无论何时，都是平静、温和、微笑的。在很多人看来，管理这样一家大公司，应对Activision Blizzard的激烈竞争，压力之下，Verdu表现得过于从容，以至于令人有些难以置信。交谈中，他向我回忆起2007年5月造访上海的经历，外滩景色和本帮菜给他留下了美好的回忆。对于我提出的问题，他的回答简练并真诚，一些朴素的比喻点缀在思考和故事间，这让他更像一个有意教育后人的长辈。时不时地，他还会提醒我说："哪里不明白要问我。"Verdu曾有过一段不寻常的职业经历，"我大学毕业后，为美国军方和情报部门进行软件开发工作，经常要搭乘军用飞机远涉重洋，一次在C141运输机上，我周围坐满了荷枪实弹的士兵，伴随着涡轮发动机的噪声，我突然意识到，这并不是我所期待的生活，于是选择了离开。"投身游戏产业的Mike Verdu，为玩家带来了《虚幻2》、《指环王 中土大战》以及《命令与征服3 泰伯利亚之战》，证明了他当初的决定是多么正确。


▲本刊特约记者Samstone(左)与EA洛杉矶高级制作人Jim Vassella(右)。

Verdu是一个善于学习和观察的人，重视他人内心，关注别人心之所想。心灵的碰撞产生的能量要远远大于蜻蜓点水般的人际敷衍，而这似乎也成了EA洛杉矶公司的气质。对于旗下游戏产品，EA洛杉矶保持长期的补丁和技术服务，这一周期远远高于EA的平均水平。公司定期同玩家社群交流，参考玩家的建议，甚至不惜修改现行的游戏开发计划。今年9月推出的命令与征服网络电视节目，每月定期为玩家提供游戏情报和战术指南，拍摄的员工大都是贡献了自己的周末业余时间，它在玩家群体中取得了很大反响，EA洛杉矶计划将该节目扩展到旗下其他游戏作品。谈到市场竞争，Verdu表示："做事情要有序，不能本末倒置，我们的战略是先打造一个团队，接着做最好的游戏，然后再考虑市场份额和收入，不会因为外界的变化就乱了阵脚。"

EA洛杉矶认为创新成败与否，保持耐心是其中重要的一环，无论商业世界如何加速变化，耐心依然充满了力量。新产品的研发乃至尝试一个新点子，开发组并不会因为若干挫折而就此放弃，依旧以惊人的进取心克服来自方方面面的阻力，正如Mike Verdu所言，EA洛杉矶全力保证游戏开发项目的质量，不会因市场或利润的压力而妥协。公司新近发布了PS3/X360主视角射击游戏《泰伯利亚》的开发消息，事实上游戏已经秘密筹划了近两年半的时间。自从2005年，与斯皮尔伯格达成合作开发三款游戏的协议后，制作组也并未急于仓促上马，而是在底层技术和基本框架上精益求精。当然，对于创新的耐心，需要比较深厚的钱袋子来支撑，我们对EA或Activision Blizzard的关注和期待，其实也是希望能看到更多资金充裕，资源庞大的游戏公司让游戏世界变得更美好，在这个一夜暴富逐渐成为常态的时候，耐心变得更加宝贵。

从一个概念或构想成长为广受欢迎的游戏，需要跨越一条巨大的鸿沟，除了耐心，EA洛杉矶认为主动出击，勇于尝试也是一个很好的办法。2005年，EA洛杉矶率先举起了即时战略登陆次世代主机的大旗，其精心研发的操作主题，促使停滞多年的家用机即时战略游戏重新焕发生机，也为这一逐渐萎缩的市场开创了新格局。除此之外，EA洛杉矶在网络联机和游戏周边市场的诸多尝试，也为其赢得了难以估量的回报，当其他游戏厂商拘泥于设计各种千篇一律的多人游戏模式时，EA洛杉矶提出了在联机游戏中融入ESPN转播风格，允许玩家像体育比赛主持人那样直播对战，这无疑将玩家的体验和成就感晋升到了新的高度。

集结号

如果一家公司拥有数条获利丰厚的产品线，是否还会有动力拓展新的市场？有一件事情EA洛杉矶永远不会去尝试——沉溺于自满之中。时至今日，在EA洛杉矶的研发项目中，原创新作已经占据了绝大多数位置。那些步入EA洛杉矶办公大楼的设计天才们，能够切身感受到自己进入了游戏产业最好的成长型公司之一。在开创全新游戏体验的号角声中，一批有可能颠覆产业传统认知的游戏作品集结在EA洛杉矶。这些作品中既有挑战次世代即时战略操控难题的X360游戏《命令与征服3：凯恩之怒》，也有试图推动主视角团队射击游戏更上一层楼的《泰伯利亚》，当然，还有重返游戏领域的斯皮尔伯格，这位童心未泯的老人为我们带来了两部分享其视野、激情和创造力的神秘作品，更凝聚着电影人与游戏人的双重期望。

《命令与征服3》PC版全球销量轻松突破250万套，甚至在欧洲市场一度抢了前一周首发的PS3众多游戏大作的风头，即便如此也并未超出EA洛杉矶的预料，真正让他们感到欢欣鼓舞的原因来自另一组数字：《命令与征服3》X360版在欧美两地的销量达到50万套，这其中大部分玩家此前并未在家用机上尝试过即时战略，这意味着公司开拓新用户群体的努力初战告捷。随着包括Activision在内的众多游戏厂商纷纷进入这一领域，EA洛杉矶决定在2008年3月发售《命令与征服3》首部官方资料片《凯恩之怒》，意图巩固自身在次世代RTS游戏市场的领先位置，《凯恩之怒》X360版可以独立运行，有两大看点值得玩家关注：首先游戏将秉承一贯的好莱坞风格，过场电影邀请诸多明星演员加盟，比如《异种》三部曲、《火星幽灵》的女主角，性感迷人的娜塔莎·亨斯屈奇以及在美剧《双面女间谍》中出演迪克松的黑人演员卡尔·鲁伯利。

尤为重要的是，EA洛杉矶再次对控制系统进行了大刀阔斧的变革，使用了一种全新的环形操作界面。如果说前作的界面让玩家通过1-3个步骤便可以完成任意指令，那么新的环形界面将满足玩家在更短时间内进行多项操作的愿望，避免后期出现大规模战斗时，玩家手忙脚乱情况的发生。《凯恩之怒》为游戏的三大阵营各增添了两个战术风格迥异的子阵营，并增加了强悍的超巨型单位，这些新内容将使游戏在保持快节奏的同时，战斗变得异常火爆。考虑到当前次世代RTS市场大部分作品的控制主题缺少新意，Blizzard旗下的《星际争霸》和《魔兽争霸》短期内不会登陆次世代主机，因此EA洛杉矶最大的竞争对手，莫过于Ensemble Studios正在研发中的《光环战争》，这部游戏很有可能推动次世代RTS迈上新的台阶，那时，EA洛杉矶势必会亮出自己手中的王牌——《Red Alert3》。

围绕着新近公布的团队战术FPS游戏《泰伯利亚》，EA洛杉矶的种种作为可谓是一次攻于心计的博弈。借助《命令与征服3》登陆X360以及游戏官方小说的发布，培养了该系列的新玩家，为这部游戏的出炉做了铺垫。游戏官方名称并未使用《命令与征服》，而是定义为全新系列，避免了游戏复杂厚重的世界观阻碍新玩家的接触。《泰伯利亚》X360和PS3版本将使用虚幻引擎3，执行制作人是曾开发《黄金眼2》的Chris Plummer，开发团队的明星成员还包括参与过《光环》游戏制作的Dan Orzulak以及《寂静岭》的角色设计师佐藤隆良，《泰伯利亚》预计将在2008年第三季度上市。对于这款游戏的风格，EA洛杉矶解释为具有即时战略元素的团队战术FPS游戏，简单讲，这部游戏将融合《幽灵行动》与《战地》系列的精髓。



▲《泰伯利亚》中GDI快速反应部队的士兵。



▲合理使用机甲部队和空军，才是获胜的关键。

考虑到《使命召唤4》已经将FPS的天花板抬得更高，《泰伯利亚》究竟能为我们带来多少激动人心的内容？首先，这部游戏将拥有超越当前大部分同类作品的单人模式，无论是时间长度还是故事深度。来自外星的神秘晶体泰伯利亚矿肆虐全球，蕴含高纯度能源的同时又毁灭着人类文明，它成为了政府组织GDI、邪恶团体NOD以及外星种族Scrin争夺的目标。游戏主人公韦伽是GDI快速反应部队的成员，他的父亲是著名的战斗英雄，这让韦伽始终活在父亲辉煌经历的阴影中。与马库斯或士官长不同，韦伽并非硬汉或孤胆英雄，他是一名曾亲历队友惨死，在战火中磨练成长，深信坚持战斗与活下去同等重要的战士。游戏非常强调环境互动，具有强烈辐射的泰伯利亚矿以及毫无征兆降临的离子风暴，都会给玩家带来致命威胁。游戏特色的小队系统概况是，在地图上分布着若干重要的战略点，获得它们玩家将可以从投放区招募新的小队成员，比如奥卡战机、泰坦机甲或普通步兵。为了降低玩家的操控负担，小队成员都有自己的行动准则。比如，步兵会一直寻找掩护，而泰坦机甲会搜寻最好的攻击位置。

“看着游戏业由小到大，成为影响娱乐业的一支重要力量，我希望能够同处于前沿的EA洛杉矶进行更紧密的合作。”这是斯皮尔伯格对加盟EA洛杉矶的解释，但或多或少的，这位电影大师重返游戏领域的另一个动力，来自于2006年E3展上尝试Wii的愉快体验。斯导第一部游戏便是Wii平台创意型方块游戏《Boom Blox》，这款适合全家同乐游戏的玩法类似于层层搭建的积木玩具，玩家使用Wii手柄来操纵方块的移动与变形。游戏将包含100种以上的关卡，提供单机和联机模式，玩家可以选择合作或对抗，并利用附带的编辑器创建新关卡，游戏预计将在2008年3月31日之前发售！值得一提的是，这部游戏的开发时间非常短，制作团队的人数也仅为一般开发项目的1/4。小制作，大创意，EA洛杉矶对游戏开发路线的摸索显得信心十足，如果说第三方开发商总是难以模仿任天堂游戏的精髓，那么斯皮尔伯格风格，也许就是一条殊途同归的新路。

斯导的第二部作品，是与《神偷》、《网络奇兵2》的作者道格·丘奇联手开发的PS3/X360动作冒险游戏，代号为“LMNO”。这是一部重点刻画玩家与AI情感交流的新形态作品，玩家在游戏中扮演一名军事特工，AI控制的女性机器人则是玩家在游戏中的重要助手，其性格特征、技能将完全取决于同玩家的互动，并随之呈现出真实的情感波动与表情。这部游戏预计将在今年E3展上宣布正式名称和开发消息。对于“《荣誉勋章》系列”的未来发展，EA洛杉矶深知“可以输掉一场战役，但必须赢得整场战争”的道理，制作人Patrick Gilmore表示游戏将坚守二战主题：“二战不是几把名枪，也不是几位著名将领，更不是几场著名战役，而是迄今为止展现人类最高勇气、智慧和牺牲精神的舞台。”事实上，这段话也道出了《荣誉勋章》诞生的源泉。



▲娜塔莎·亨斯屈奇将在《凯恩之怒》中扮演NOD指挥官。

尾声

多年来，EA在相对宽松的环境中主导游戏市场的节奏，很大程度上是因为缺少一个强有力的竞争对手。Activision Blizzard的出现，让头名之争变得重新有意义起来。对EA洛杉矶几天来的采访，让我们看到了这家期望跑的更快的公司，所做的种种努力与尝试，真正给予人们信心的，并非是EA洛杉矶的开发资源或明星制作人，而是方向！采访中，Mike Verdu对来自玩家的期望和建议保持着异乎寻常的关注，对此他解释说：“我们渴望倾听年轻玩家的声音，因为你们生活在我们正努力进入的世界之中！”

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2007年12月17日～2007年12月23日

1 马里奥聚会DS

マリオパーティDS

■2007年11月8日发售 ■Nintendo ■动作

◆本周 329826套
◆累计 1156304套

NDS

2 最终幻想IV 重制版

NEW

NDS

ファイナルファンタジーIV

■Square Enix■2007年12月20日发售■角色扮演■5800日元



抛开本作经典的剧情不谈，光是重新制作的片头动画，委婉悠扬的主题曲就足以牵动众多FANS的心。游戏的整体难度绝对超过了以往任何一个移植版本，新增要素除了促使玩家进行多周目的能力继承道具外，与珀奇卡相关的迷你游戏也很有具有挑战性。

本周：287 697套　累计：287 697套

3 Wii Fit

上周2位

Wii

Wii フィット

■Nintendo■2007年12月1日发售■体育■8800日元



本作不但再次引领了全新的"运动热潮"，多达40多款不同的迷你游戏和体能训练也让玩家无论是单人游戏，还是多人同乐都能获得无穷的乐趣。当然游戏最重要的还是给我们传达了一个健康的生活理念：无论工作或学习多繁忙，每天适量的运动是绝对有必要的哦。

本周：214 334套　累计：749 385套

4 超级马里奥 银河

スーパーマリオギャラクシー

■2007年11月1日发售 ■Nintendo ■平台动作

◆本周 113831套
◆累计 692956套

Wii

5 火影忍者 疾风传 终极觉醒2

NEW

PS2

NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル2

■NBGI■2007年12月20日发售■格斗■6800日元



本作仍然延续了以往系列作品的风格，除了增加人气角色等固定的强化要素外，本次还加入了"三人组队"并可以任意切换操纵角色的探险模式，以及在战斗时发动追加忍术进行连续攻击，和邀请同伴发动"连携攻击"的玩法，在一定程度上提高了战斗的爽快与刺激。

本周：108 717套　累计：108 717套

6 马里奥与索尼克 北京奥运会

上周7位

Wii

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

■Nintendo■2007年11月22日发售■体育■5800日元



虽然本作只是一款借"奥运"之名推出的迷你游戏大集合，但无论是你出于对游戏明星的喜爱，还是希望体验当上世界冠军的成就感，本作都能满足你的要求。游戏中使用Wii手柄模拟很多运动项目的玩法很新鲜，并且很容易调动玩家的情绪，全身心投入到游戏中。

本周：104 948套　累计：317 048套

特别提示 由于截稿前正值日本的新年假期，所以2007年12月24日～2007年12月30日的榜单数据因为无法及时统计的缘故，本期就不能为大家刊登了。如果对各位读者大人造成不便，还请见谅。

7 勇者斗恶龙IV

上周6位

NDS

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

■Square Enix■2007年11月22日发售■角色扮演■5200日元



虽然游戏的很多系统以现在的眼光看来显得很陈旧，但也正是这种独特的"简单"对新老玩家都能产生足够的吸引力。老玩家可以再次回味经典的剧情，新玩家则可以轻松上手，慢慢去感受游戏的优秀之处。如果硬要说缺点的话，那估计就是不太厚道的隐藏要素了吧。

本周：94 425套　累计：962 790套

8 哆啦A梦超级棒球外传 戏剧球场

NEW

NDS

ドラベースドラマチック・スタジアムドラえもん超野球外传

■NBGI■2007年12月20日发售■运动■4800日元



相信看到"哆啦A梦"这几个字一定能勾起很多玩家美好的童年记忆，而我们玩家所要挑战的正是游戏中鼎鼎大名的世界级棒球选手"黑啦A梦"。比赛中除了可以使用各种道具来干扰对手外，满足一定条件还可以在下屏划出特定的轨迹来发动华丽的必杀技。

本周：84 639套　累计：84 639套

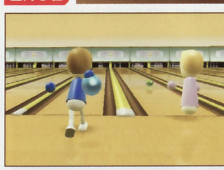
9 Wii Sports

上周8位

Wii

Wii スポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■体育■4800日元



这款在日本和欧美地区大卖的入门级软件，虽然和现在同类型的游戏相比，显得过于单调和重复，但作为Wii主机上兴起"运动游戏热潮"的鼻祖级软件，游戏理念还是值得肯定的。即便是在全球销量已经超过1100万份的今天，本作也没有显现出销售颓势。

本周：83 882套　累计：2 457 888套

10 莱顿教授与恶魔之箱

上周4位

NDS

レイトン教授と悪魔の箱

■LEVEL－5■2007年11月29日发售■文字冒险■4800日元



顶着前作获得巨大成功的压力，这次的续作并没有玩家失望，错综复杂的剧情，奇思妙想的谜题还是很容易让人沉迷其中。当然自从厂商公布系列的第三部作品已经处于制作中后，玩家的胃口又再次被吊了起来，究竟还会有什么让人眼前一亮的谜题等待着我们挑战呢？

本周：83 293套　累计：527 177套

由于本周已经临近一年一度的"圣诞商战"，所以看准时机打"明星牌"的厂商都获得了不错的销售成绩。其中根据专业机构统计，本周上榜的前100位游戏总销量达到了3261464套，成为今年单周销量最高的一周，当然有了这个好的开始，大家更期待的莫过于下一周的榜单了。游戏方面，本周最具话题性的仍然是"日本国民游戏"《勇者斗恶龙Ⅳ》，短短1个月时间里，游戏的总销量已经直逼百万，看来入选"2007年日本家用游戏销量TOP100"已成定局。主机硬件方面，本周NDSL和Wii的总销量达到了50万台，占据了整个硬件销售市场70%的份额，而NDSL和NDS在日本国内的累计销量也超过了曾经拥有王者地位的PS2，成为了目前日本普及量最高的游戏主机。

总006期 iQue游戏榜

iQue游戏乐园

发布日期 2008年1月1日

新年的第一期“iQue游戏榜”先给大家拜个早年了，不知道各位玩家是否已经在盘算着如何度过一个有意义的春节假期了呢？不过怎么都好，关注国内独家的“行货游戏榜”也是一件很有意义的事情哦。夺得本期榜首的仍然是行货游戏的“常青树”《神游马力欧DS》，再加上每一款行货DS游戏在市场上流通的数量都不多，如果你对系列有爱，那就一定要抓紧时间收藏一套，不然今后后悔可就来不及了。

同时在公布作为今年总结性的最后一期榜单时，神游公司也希望在2008年能够加快国内行货新游戏的推出速度，使国内玩家能更早地享受到更多高品质的游戏，无论你想了解什么，都可以登录我们的网站(http://www.ique.com)或关注《游戏机实用技术》上的榜单，相应的最新游戏介绍版块也会陆续在今后推出，说不定哪一天还有令你意想不到的惊喜在等待着你哦。



第1位 神游马力欧 DS

iQue DS

本作从今年8月发售至今一直保持着强劲的上升势头，在国内的受欢迎程度绝对不亚于之前推出的日版，不但里面的小游戏让人玩得不亦乐乎，和好友联机自然也是乐趣无穷。



第2位 极速 F-ZERO 未来赛车

iQue GAME BOY ADVANCE

掌机版的《F-ZERO赛车》仍然是以速度为卖点，如果与游戏中的电脑对战还不过瘾，拥有一条GBA通讯线还能轻松实现最多四人联机对战，还不赶快叫上好友一起出发？



第3位 摸摸瓦力欧制造

iQue DS

恶搞的精神在这款集合了180多个迷你游戏的作品中表现得淋漓尽致，所谓创意无限，乐趣无限，无论NDS新作推出的频率再快，本作也一定各位掌机玩家外出休闲的必备之物。

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	耀西岛	iQue GBA	↑
5	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↓
6	超级马力欧世界	iQue GBA	↑
7	塞尔达传说：时光之笛	iQue PLAYER	↑
8	纸片马力欧	iQue PLAYER	↓
9	密特罗德 融合	iQue GBA	↓
10	越野摩托	iQue PLAYER	↓

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2007 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	12月17日～12月23日	12月10日～12月16日
1	NDSL	6 513 262台	279 551台	222 132台
2	Wii	3 409 308台	232 907台	170 558台
3	PSP	2 823 490台	171 804台	184 610台
4	PS3	1 077 174台	58 167台	63 720台
5	PS2	689 266台	20 391台	18 025台
6	X360	242 828台	7 908台	8 561台
7	GBM	24 684台	42台	28台
8	GBA SP	21 226台	54台	103台
9	NGC	9 902台	31台	32台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

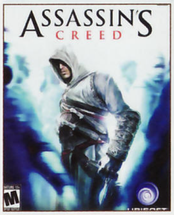
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

统计日期 2007年12月16日～12月22日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	体育 上周排位：4	740791套	8178979套	Wii
2	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：3	411476套	2011418套	Wii
3	极限竞速 2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	竞速 上周排位：1	264239套	2228403套	X360
4	漫画英雄 终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日发售	动作 上周排位：2	254115套	2076587套	X360
5	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	动作 上周排位：6	239553套	3791098套	Wii
6	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：5	219796套	1938975套	PS2
7	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：8	183932套	1885620套	X360
8	马里奥与索尼克 北京奥运会 Mario&Sonic at the Olympic Games	SEGA 2007年11月6日发售	体育 上周排位：10	156593套	720871套	Wii
9	达斯特 Daxter	SCEA 2006年3月14日发售	动作 上周排位：7	140642套	1140220套	PSP



10 刺客信条 X360

Assassins Creed

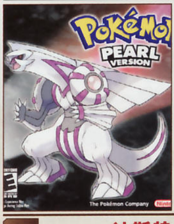
Ubisoft 2007年11月13日发售 动作 上周排位：－

或许是本作的优点和缺点都过于明显，所以玩家的评价也拥有两个极端，但不管精彩与新鲜的游戏前期，还是拖沓与重复的游戏后期，游戏最成功地还是打出了“美女制作人”这张王牌，以至于游戏的销量也远远超过了厂商预期，成为了最具话题性的作品。

本周：124 851 套 累计：1 345 778 套

统计日期 2007年12月23日～12月29日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	体育 上周排位：1	325762套	8508673套	Wii
2	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：2	175341套	2186759套	Wii
3	极限竞速 2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	竞速 上周排位：3	130406套	2358809套	X360
4	漫画英雄 终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日发售	动作 上周排位：4	126189套	2216076套	X360
5	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	动作 上周排位：5	112377套	3903475套	Wii
6	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：6	107637套	2074657套	PS2
7	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：7	87062套	1972682套	X360
8	刺客信条 Assassins Creed	Ubisoft 2007年11月13日发售	动作 上周排位：－	82031套	1429079套	X360



9 口袋妖怪 钻石·珍珠 NDS

Pokemon Diamond/Pearl

Nintendo 2007年4月22日发售 角色扮演 上周排位：－

其实欧美玩家对“《口袋妖怪》系列”的痴迷程度绝对不比日本玩家少，即便是今年上半年才推出的美版，到今年年末还不忘记在榜单中偶尔突飞猛进一把。作为一款细水长流的作品，游戏的耐玩度自然是没得说，不过比较让人期待的还是游戏在系统上的更多突破。

本周：75 689 套 累计：4 401 363 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
10	达斯特 Daxter	SCEA 2006年3月14日发售	动作 上周排位：9	74044套	1214264套	PSP

Tales of Destiny

テイルズ オブ デスティニー

ディレクターズカット

以"命运"为主题的《宿命传说》是系列中的经典之作，在2006年于PS2上重制之后NBGI再接再厉将推出《导演剪辑版》。作为一款加强版性质的游戏，本作最大的看点自然是以系列第一人气角色里昂为视点的"里昂SIDE"，里昂的故事里我们能看到许多关于他个人的情节，并且游戏中还为他加入新的技巧。不过意想不到的是居然还有斯坦的妹妹莉莉丝的个人情节，看来这款《导演剪辑版》的内容可不那么简单呢。

宿命传说 导演剪辑版	NBGI	角色扮演
PS2	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	日版
	2008年1月31日发售 / 1～4人	5800日元
	对应多重对战连接器	对应玩家年龄：全年龄

文 邪魔天使

美编 Yuki

即将开启的另一个命运之门

您的眼睛没有看错，这就是斯坦那超级无敌漂亮剽悍的妹妹莉莉丝了，作为"秘技死者的觉醒"的开创者、用勺子打人的个性战法、超强的怪力，莉莉丝在传说粉丝中有着绝高的人气，现在在《导演剪辑版》里我们终于能更全面地看到这位金发美少女了。

为了寻找某个"东西"莉莉丝开始冒险，当然，她要找的不用说我们都知道是她那天然呆哥哥斯坦吧。擅长料理的莉莉丝的必杀都与勺子、平底锅等厨具有关，也算是系列一大特色。而每次都是作为隐藏角色加入的她就实力而言都属于一线角色，相信这位暴力少女的单人旅途会非常轻松……



■莉莉丝正在寻找一个"东西"，不过她的哥哥还真不是个"东西"……

LILITH'S SIDE



莉莉丝·艾尔隆

声 泽口千惠

至今为止的莉莉丝

莉莉丝在原PS版中就有登场，满足了特别条件后可以加入（仅限初回生产版），莉莉丝正式成为同伴还是在2006年的PS2重制版中出现的，不过和之前的设定一样，还是要满足条件才能加入的隐藏角色。



■厨具打在怪物身上的音效是特殊的，而莉莉丝的技巧其音效也非常热闹。





▲▶莉莉丝的旅途带有美国西部独行侠的色彩，每个路人都很担心她，其实……

里昂孤独的冒险

在"里昂SIDE"中除了与同伴们一起冒险外游戏中还有里昂一个人独自战斗的情节，比如虽然口头上与斯坦不合但为了保护他还是拔刀相助的场景、本作新追加的场景、与新敌人的战斗等，游戏中我们很多时候都会与里昂单独相处这也很好地为我们提供了更多的接触他的机会，不过介于里昂那脆弱的防御力，估计在用单人冒险时还是有点小难度吧。

强力特技一击必杀！



▲新怪物中的一种，全身长毛，有四个蹄子，攻击方式不明。相信新的敌人会带来更多的战斗乐趣，当然，有新BOSS那就更好了。



▲擅长石化攻击的巴基利斯克会作为加尔比奥拉神殿的BOSS登场，还会看到斯坦为了保护里昂而被石化的情节哦。




◀▲在菲兹加尔德的首都诺依修塔特、海底洞窟等地方追加了许多新的战斗。

游戏中盘的里昂与斯坦

对于什么事情都单独行动的里昂来讲惟一能够倾诉的对象就只有佩剑守护者夏鲁提耶，与斯坦那种乐天、缺心眼的人性格完全相反。在游戏中我们可以看到里昂嘴巴上虽然说讨厌斯坦那种人，但在与他的接触中性格也发生了微妙的变化，不过对于同伴而言，两人经常吵架在他们眼中却是关系很好的表现……

▶夏鲁提耶是里昂惟一的朋友，不过在于斯坦的相处中他的心情发生了变化。





◀里昂不接受他人，对谁都很冷漠，不过与斯坦的相遇是他命运改变的开始，这也紧扣了游戏的主题。



▲在同伴眼中里昂和斯坦的关系不错，吵架只是增进友谊的方式之一，不过里昂对此极力反对，其实他在不知不觉中已经被斯坦的单纯所吸引了。

豪华限定版BOX



游戏同时推出普通班和豪华限定版，该限定版价格便宜仅售6800日元，内容有游戏一张，特别音乐CD一张，128页纪念原画册一本，而音乐包装盒与游戏包装盒上的图案都是原画师猪股睦实原创的，极具收藏价值。

©いのまたむつみ ©NBGI

此前相关报道 第一报 VOL.185 P17



文 邪魔天使
美编 Yuki

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	角色扮演
Wii	テイルズ オブ シンフォニアラタトスクの骑士	日版
	2008年1月31日发售 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

本作是2003年在NGC上发售的《仙乐传说》的续篇，游戏的舞台是在前作罗伊德、柯莉特的活跃下重生的世界，游戏中故事发生的时间是在前作的两年后。作为续篇，我们可以看到前作中很多熟悉的角色，并且他们与本作的剧情息息相关，而在本次的介绍中我们会向大家介绍新的角色和一些游戏系统的具体情况。

正统进化的战斗系统

本作的战斗系统是从《深渊传说》中的FR-LMBS（伸缩平行线性战斗系统），所以战斗时可以在战场上自由移动，而本作中还能保持在Freeline的情况下进行攻击，并且游戏中还导入了根据攻击属性不同改变战场属性的新要素。



攻击属性醒目！





▲◀虽说是Wii上的游戏，但操作方面还是沿用了系列的传统操作。



本作的战斗中根据我方和敌方使用的属性攻击不同，战场属性会发生变化，属性一共有8种，覆盖整个战场的属性将对战斗有很大的影响。

8属性				
	地	水	火	风
	冰	雷	光	暗



▲当然，本作还对应Wii的特殊操作，还有术和技的快捷键，用起来还算方便。

故事背景

席尔瓦兰特与特塞阿拉两个分裂的世界在罗伊德和他的同伴的努力下回到了以前的样子，代替大树卡兰的新的世界树已经诞生，这就是神子柯莉特进行的世界再生。但是，再生后的世界自然环境发生了突变，因为掌管自然界平衡的精灵拉塔特斯克进入了长眠。另一方面，文明程度不同的两个世界现在变为一个，人们陷入一片混乱之中。“繁荣世界”特塞阿拉的人很鄙视“衰退世界”席尔瓦兰特的人，这让席尔瓦兰特人对创造出这个世界的柯莉特以及拥戴她的玛蒂尔教会抱有反感，他们建立了名为“邦加德”的席尔瓦兰特解放前线，与玛蒂尔教会发生了多起冲突，教会以“反叛神子罪”武力镇压了在巴尔马科斯塔举行集会的邦加德，这次事件被称为“血之肃清”，而据说进行这次镇压的首领则是罗伊德。



李希特·阿本德 Richter Abend

声 浜田贤二



因为某个目的而寻找拉塔特斯克之核进行旅行的青年，因为曾被人虐待过所以非常讨厌虐待他人的人，而对那些懦弱的人也毫不留情。为达到目的不择手段，说话尖酸刻薄，与他俊美的外貌极为不符。

年龄	20岁
性别	男
身高	180cm
体重	75kg

埃米尔与李希特的关系

鲁因的人们将罗伊德当作英雄来崇拜，但本作的主人公埃米尔则与他们正好相反，因为双亲的死，他憎恨罗伊德，因此镇上的人对他很冷淡，一些坏孩子也经常欺负他，而路过这里的李希特正好帮助了他。

怪物成为同伴

游戏的战斗系统最大的特色还是让被打败的怪物成为同伴了，战斗中打倒怪物后有一定几率可以与它们签订契约，契约成功之后怪物就会成为同伴加入到队伍里。

与怪物签订契约



▲每个怪物成为同伴的几率是不同的，装备品、战斗中的行动对成功率都有影响，看来游戏中应该有提升成功率的道具吧。

怪物同伴帮助契约的进行



▲成为同伴的怪物会帮助玩家进行契约的签订，这个时候怪物之间的相性就显得尤为重要了，相性好的很容易就能让对方成为同伴。

怪物同伴的特征



◀成为同伴的怪物在战斗中会按照自己的判断行动，虽然不能操作但可以对它们的作战下达指示，另外怪物的装备、使用的术和技玩家可以任意设定。

©藤岛康介 ©NBGI

此前相关报道 第一报 VOL.185 P17

PHANTASY STAR PORTABLE ファンタシースター ポータブル

作为在PS2、X360、PC上的经典角色扮演游戏，此次登陆PSP无疑是给众多PSP玩家一个惊喜。原作作为一款网络角色扮演游戏，以其能够单机玩又可以上网玩而广受玩家好评。本作以《梦幻之星 宇宙》为基础，加入了《伊鲁米那斯的野望》以及诸多原创新要素，并且活用了PSP的多人联机功能，相信这款游戏会成为继《怪物猎人携带板》后PSP上又一款能够多人联机玩的佳作。

文 邪魔天使　美编 Yuki

梦幻之星 携带版	SEGA		角色扮演
PSP	PHANTASY STAR PORTABLE		日版
	2008年发售	1~4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定



主人公值得信赖的搭档

薇薇安 Vivienne

声优 丰口惠美

格拉尔太阳系最大的军事企业GRM社制造的试作型CAST(人工生命体)，比之前的人工生命体有着更高的性能，是新一批CAST的试作模板，为了测试其能力，现在将其安排在"守护者"部队中。



谜之女性

赫尔嘉·纽曼 HelgaNeumann

声优 田中理惠

娇艳的容貌、火辣的身材，这就是赫尔嘉给人的第一印象，但她在行星警卫组织守护者的基地守护者殖民卫星里引发了多起恐怖活动。她到底是什么人，有什么目的？一切都等待着我们去挖掘。

新的故事模式

STROY

神秘的宇宙生命体"SEED"袭击了格拉尔太阳系，在四个种族的合力下，他们用"合之时"封印了SEED。在封印了SEED的数月后，役属守护者的主人公迎来了搭档薇薇安，这次等待主人公的是恐怖事件。格拉尔再次出现了危机……

格拉尔太阳系故事的新主人公当然就是玩家啦，主人公的外形、性别等都是自己创建的，在故事中我们不仅能看到许多《梦幻之星 宇宙》中的熟悉面孔，还有大量的新人加入。玩家、薇薇安、赫尔嘉，到底会有怎样的事件等待我们呢？就让大家一起拭目以待吧。

主人公就是玩家自身！



▲游戏中依然可以让玩家自己调节角色的脸、体形等，并且能够选择的项目也很多。



▲为了追查事件主人公多次与赫尔嘉见面，但每次她都能顺利地逃走。

最新型CAST搭档薇薇安登场！



◀不要被薇薇安外表那温柔的一面所蒙蔽，其实她的战斗力也是惊人的。

泰拉VS赫尔嘉！到底谁胜谁负？



▶赫尔嘉与宇宙海道泰拉针锋相对，能够与他平起平坐，赫尔嘉的实力不容小看。

多人联机模式

《梦幻之星携带板》最引人注目的毫无疑问是其多人联机模式，本作最多可以实现4人联机，这也是网络版《梦幻之星》的最大魅力。目前值得关注的是单人模式下的角色能否直接在联机模式下使用，以及本作能否和PS2版《PSU》联动呢？

向着迷宫的最深处，出发！



▲打倒前方的怪物，一直走到迷宫最深处。

巨大BOSS出现！



▶这是前作里从未路面的新BOSS，面相极为凶暴。这造型，这背景是不是让你联想到什么呢？



◀在《伊鲁米那斯的野望》里登场的BOSS"迪·罗雷"，全身被硬壳包住的它很不好对付。

©SEGA

凉宫春日的迷惑	Banpresto	文字冒险
PS2 凉宫ハルヒの户惑		日版
预定 2008 年 1 月 31 日	1人	6800 日元
对应周边未定		

凉宫ハルヒの戸惑

有关SOS团的火热情报又来了！在12月B中纱迦已经为大家介绍了这款恶搞得无以复加的游戏。除了有大受欢迎的SOS团明星加盟外，能够制作不同的游戏并亲自体验也是游戏的一大魅力。之前的情报表明，在游戏中玩家可以领导SOS团制作类似于《DQ》和《机战》式的游戏，而这次又有新的情报放出，而且同样是在恶搞一款名作，不知你在看到文字之前，能否根据游戏画面推断出它究竟是在恶搞哪款作品呢？ 文 纱迦 美编 NINA



▲果然不愧是团长大人，即使面对父亲也这么拽。


凉宫春日

各种要素琳琅满目

和《美少女梦工厂》一样，游戏的目的是要将3位女儿培育成优秀的淑女。尽管只是游戏中的游戏，但是游戏系统并不是那么简单的。游戏中依然有着非常丰富的内容，光是教育方针就有6种之多，其他如赚取教育资金的打工活动、与女儿拉近关系的谈话等内容也一并收录。此外依然有歌姬大会这样的比赛出现，能否在比赛中取胜就看玩家的本事了。真可谓是：麻雀虽小，五脏俱全。


长门有希

超育成游戏（暂名）

SOS团的第3款开发目标已经公开！它的名字是《超育成游戏》(暂名)。在这款游戏中，SOS团的3名角色将化身为3位女主角，而玩家担任的角色依然是原作《凉宫春日的忧郁》中的男主角阿虚，不过在这款游戏中阿虚将以3位女主角父亲的身分出场！没错，这款游戏的目的便是要将这3名女主角抚养长大，以成为出色的女性而努力！

看到这里，你恐怕已经想到了一款游戏。没错，这回Banpresto恶搞的正是经典的美少女模拟育成游戏《美少女梦工厂》。看到这里的时候，估计各位玩家已经要忍不住为B社竖起大拇指了吧？



▶长门的惊爆发言真是惊天地、泣鬼神。

细节设定毫不含糊

游戏中女儿的能力有韵律、直觉、坚强、品德、美丽、温柔、体力、开朗等11种能力值，能否在比赛中获胜就全看这些能力值了，另外结局好坏也与各种能力有关。如果想在比赛中取胜，相关的能力就不能低，比如歌姬大会就一定要韵律、美丽高才能取胜。

除此之外还有性格的设定，根据玩家的施教方针不同，有可能导致女儿的性格变成"品行不良"、"喜欢撒娇"等情况，也有生病的可能。各种各样的突发事件也有可能导致严重后果。



▲莫非实玖留准备凭借《实玖留传说之歌》制霸歌姬大会？



虎牙妹的机密情报

人气不在SOS团三人娘之下的鹤屋大小姐，在游戏中会作为SOS团的名誉顾问登场，换而言之就是监督。如果玩家不尽心尽力制作游戏的话，将会被她无情地取笑哦。游戏的分工由玩家扮演的阿虚来调配，不过有时候春日也会没来由地瞎指挥一番，节奏千万不要被打乱了。

游戏的结局要比《美少女梦工厂》来得少，像实玖留的目标就是要在歌姬大会中取得优胜。大家一定不会忘记实玖留的那首走调歌《实玖留传说之歌》，在游戏中会有这首曲子的特别版本登场哦！

在游戏中还会有其他角色登场，像朝仓凉子就是宫廷女佣长，古泉似乎是王子式的角色。而歌姬大会的司仪居然是谷口，看来人贱人爱的白石稔又要挑战玩家的忍受极限了。





▼▲如果放任不管的话，女儿很容易变得品行不良。


朝比奈实玖留

此前相关报道 第一报 VOL.192 P26-P27

©2006 谷川流・いとうのいぢ/SOS团 ©BANPRESTO 2008

个人感想 目前本作在日本博得了很高的期待度，Banpresto为了这款游戏真是豁出去了，其诚意简直天日可鉴。(笑)制作人二见鹰介还透露说游戏中还有更多游戏可以制作！个人倒是觉得应该重质不重量，如果真的能保证每个游戏的长度，本作绝对是一款优秀的作品！

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

从本期的短波介绍的游戏中就能够看出，经过1月的沉寂之后，明年的2月与3月游戏界又将迎来一轮新的高潮。如日中天的掌机届时将为玩家送上豪华的软件阵容，《怪物猎人 携带版》、《战神》、《无双大蛇》、《基连的野望》等知名游戏都将有续作推出，趁着春节多攒些压岁钱吧！



这一期刚好赶上圣诞和元旦，正是欧美的绝大多数游戏公司放大假之时，因此新作情报不多，美版短波暂时缩为一页。说起来，我们一直都习惯性的把欧洲和美国的游戏都叫“美版”，其实欧洲的游戏开发实力不比美国差，这次向大家介绍的就是两款来自欧洲的原创游戏。



奈落之城 一柳和 第2次的受难

恐怖离奇的杀人事件再次袭来

PS2 文字冒险 ■奈落の城 一柳和、2度目の受难 ■日版 ■日本一Software ■预定2008年3月6日发售

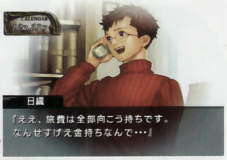




一柳和

本故事的主人公，现在还在上学的大学生。“生命是最重要的”是他的座右铭。虽然平时看起来和普通的学生仔没有什么区别，但是遇到突发事件后却拥有着超越凡人的冷静，总能客观地从各种离奇的现象中发现问题的所在。

玩过《雨格子公馆》的玩家对本作的主人公一柳和不会感到陌生，因为本作正是前者的续作。在上次山间公馆内的杀人事件数月之后，一柳和受到朋友的邀请来到了欧洲某处的一座别墅，本作的故事将从这里展开。本作将以欧洲山中小村庄为舞台，那里的神秘奇怪现象以及恐怖的杀人事件再次缠绕上了一柳和。玩家在游戏中将扮演主人公一柳和，在好友日织的帮助下解明事实真相。游戏将由日本一Software公司与开发PS2与DC人气侦探ACG游戏《见习侦探物语》的FOG公司共同开发制作，喜爱推理侦破游戏的玩家一定不能错过本作哦。





法恩·鲁罗伊

受到诅咒的鲁罗伊伯爵家族的第23代继承人。鲁罗伊家族是该国中的贵族，但是在法恩幼年时他就失去了父母，早早地继承了伯爵之位。实际上法恩一直在祖母的照顾下长大，但是最近祖母也离奇的死亡。经常受到幽灵的骚扰的法恩一直生活在烦恼之中。

[文：火云]

小国王与约束之国 FFCC



■年幼的国王为了国家忙于奔波。

用“回忆”的力量来建设国家

Wii 角色扮演 ■小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル ■日版 ■Square Enix ■预定2008年3月发售

《水晶编年史》最新作品《小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史》预定2008年3月与玩家见面，这款游戏将以Wii Ware下载专用作品方式发售。游戏讲述的是被水晶选中的年幼国王通过特殊的能力——“回忆”来重建复兴国家的故事。游戏里，玩家要扮演小国王在城市中穿梭奔波，搜集资源，建造各种建筑来构筑一个强大的国家。



▶国王用回忆力量修建房屋。建筑物在游戏中将会起到关键性的作用。



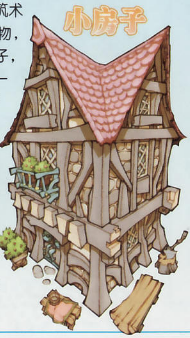
修·尤古 一片赤诚之心的退役骑士

身经百战的王国骑士，由于和父王一同外出导致国家的灭亡，为此他感到无比的愧疚。当得知小王子将担当起重建王国的重担后，他义无返顾地效忠新国王，为重建家园做出贡献，为国王提出了许多宝贵的建议，是一位了不起的军人。

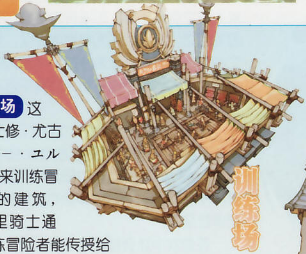
“回忆”之力

主角里昂是被水晶选中，拥有名为“建筑术”（アーキテクト）的神奇能力的国王，所谓建筑术就是通过魔法的力量，把施术者回忆中的建筑实体化。我们的小国王将要通过这种神奇的力量来修建属于自己的王国。

每种建筑物都有不同功用



小房子 主角学会建筑术后修建的第一栋建筑物，在小房子里，将由母子，父子，兄弟，姐妹等任一组合构成这个小房子必备的两人家庭成员，但必定有一个人是立志成为冒险者为国家效力的。这些年轻人以后可都是保卫国家的坚强后盾，所以小房子一定要多造，这可是国家兴旺发达的基础设施。



训练场 这是骑士修·尤古（ヒュー・ユルグ）用来训练冒险者的建筑，在这里骑士通过训练冒险者能传授给他们一些特殊能力，从而增强冒险者的实力。不过训练场所消耗的用地和精灵力都是非常巨大的，在国家还没发展起来之前就先不用考虑这个了。



武器屋 想要冒险者对抗凶暴的怪兽，没武器是不行的。武器屋所占用的地方和消耗的精灵力都比小房子要大得多，但是这也是增强冒险者实力不可缺少的建筑。随着冒险者的深入探险，怪物的能力也会越来越高，这时就必须有新的武器装备来供应冒险者才能使他们继续去探险，根据国家的发展程度，武器屋里的武器也会出现变化。

[文：阳光成员 R]

信长的野望 革新with威力加强版

追加原创要素，游戏系统与容量威力加强！





多机种 ■信长の野望 革新 with パワーアップキット ■日版
策略 ■Koei ■预定 2008 年 3 月发售

对应机种为 PS2、Wii

本次新推出的二合一版本分别收录了《信长的野望·革新》（PS2版于2006年2月已售）以及其资料片《威力加强版》这两个版本的内容。所谓《威力加强版》其实与“《无双》系列”的《猛将传》的性质一样，这次是在以战国时代为舞台的极具知名度的历史策略游戏《信长的野望·革新》中追加一些新的要素而推出的资料片。别看光荣大方地推出了二合一版本，其10，290日元（含税）的售价依然便宜不了多少。

《威力加强版》的PS2版与Wii版的内容基本是一致的，都追加了原创要素。其中，地图首次采用了3D化形式，并新增了最强技术“南蛮技术”，使夺取领地的战略更加多元化。玩家还可以通过“诸势力”与其他势力缔结联盟，从不同的势力之中能得到不同的支援，有利于扭转我方的战略局势。同时，本作还追加了2个忠实描述信长没落后的世界的历史剧本，以及1个丰臣家臣复兴的架空历史剧本，诸如“川中岛之战”和“三成举兵”等多个历史事件也收录其中。



再者，在限制时间内达成各个剧本里所制定的任务的挑战剧本模式中，除了PC版中所提供的20个剧本之外，加上这次追加的6个原创剧本，总共新增到26个剧本。玩家还可通过“国替え”（改封领地）这一新增的选项来重新洗牌各大名的初期配置。新加入的水户光国、大石内藏助、坂本龙马等32名江户时代的人物角色届时将会作为特别武将登场。新增的武将职称“谱代家臣”不需要俸禄也能提升能力值，根据不同武将的能力还能给与其分配到的城池附加特殊效果。 **[文：阳光成员 积木]**

御姐武戏 Revolution

性感御姐与恐怖丧尸挑逗你的视觉界限

Wii ■お姐チャンバラ Revolution ■日版
动作 ■D3 PUBLISHER ■预定 2008 年 2 月 7 日发售



▲彩的二刀流可切换为一刀流，攻击速度也会得到提升。

曾在PS2平台推出的廉价游戏系列《SIMPLE 2000系列》中登场的《御姐武戏》，现在由TAMASOFT负责移植到Wii平台上。本作作为《御姐武戏》系列的最新作，砍杀丧尸的爽快感将由于Wii遥控器手柄那直观的体感操作而得到升华，而美女的华丽动作以及丧尸的断肢溅血的残暴画面也得到了保留。

玩家通过挥动Wii遥控器手柄与双节棍可以轻松使出华丽的连击“酷连段”和“狂乱艳舞刃”，以及彩的二刀流攻击。砍杀丧尸时血就会溅出来，溅出的血量越来越多，“忌血”的力量就会随之解放，直至进入暴走状态，攻击力和速度能力便会得到大幅的提升，但是体力会逐渐减少。

除了系列一贯的回避动作外，X360版《御姐武戏 vorteX》中采用的“识破”与“反击”系统也得到了保留，在敌人攻击的适当时机中按键就能成功发动“识破”，之后画面就会切换为慢镜头，此时立刻发动攻击就能形成“反击”，强力的反击可以说是必杀招式。除此之外，拥有各种效果的指轮系统也保留了下来。

玩家可操作的角色包括彩和咲这对姐妹。她们因体内所流淌着的“忌血”而受到命运的捉弄，嗜血的本性使她们走上了沾满血腥的道路。



彩

CV：甲斐田裕子

身高168cm，三围86、58、88。体内寄宿着“暴走之血”的剑术高手，职业为暗杀者。与前作中“尸灵事件”的主谋咲是同父异母的姐妹。

■多砍杀敌人就能唤醒“忌血”的力量。





咲

CV：高森奈绪

身高156cm，三围78、56、84。咲看上去是个普通的学生，其实也是个暗杀者。所受到的“暴走之血”的影响比姐姐彩还要强烈，只要看到血或拿起锐利的刀刃就会开始忘我的杀戮……

[文：阳光成员 积木]



时间空洞

追寻被夺走的过去

NDS ■TIME HOLLOW ■日版
文字冒险 ■Konami ■预定 2008 年 3 月 19 日发售

Konami于近日宣布原本预定于今冬发售的《时间空洞》将延迟到2008年春季发售。本作的魅力在于往返来来与过去，并通过修正过去来恢复未来的原貌。

关于本作最重要的系统时空笔，是往返过去与未来的重要道具。首先随着游戏的进展会发生倒叙事件，所谓倒叙就是本不应该发生的过去在改变的一瞬间化为记忆的碎片呈现在步郎的脑海里，接着玩家需要去收集情报，找出需要修正过去的点，然后利用触笔在上面画一个圆圈，就能打开“时间空洞”，回到过去并修正本不应该发生的事情，使未来恢复原样。 **[文：阳光成员 积木]**

负责该作剧本的分别有曾参与《幻想水浒传》制作的河野纯子以及曾参与多部电视剧制作的人气小说家秦建日子。相信本作的剧本是不会另各位玩家失望的。

STROY

与双亲一起生活的高中生时尾步郎，在17岁生日的前一天，父亲表示明天有件重要的事情要告知步郎。当晚，步郎梦见了童年的自己在一片火海之中与双亲失散了……当步郎醒过来后，从自己的爱猫福郎那里得到了一支神奇的时空笔，而更奇怪的是此时的世界中，步郎的双亲早在12年前就失踪了。为了追寻过去被擅改的真相，步郎决定利用时空笔的能力去解开这个谜。



时尾步郎

本作的主人公，与双亲一起生活的高中生。直到17岁生日的早上，步郎发觉世界变成了“双亲在12年前失踪了”的状态。为了解开这个谜，步郎利用时空笔的能力去追寻过去的真相。

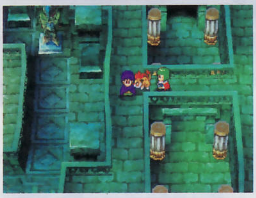


步郎的叔叔，一直调查过去的事件。为人虽鲁莽，但很重情义。虽然以前与哥哥亘的关系不太好，但依然愿意去代替失踪的哥哥去照顾步郎。

时尾保

勇者斗恶龙V 勇者一家祖孙三代讲述爱与牵绊的故事

NDS ■ドラゴンクエストV 天空の花嫁
角色扮演 ■日版 ■Square Enix
■预定 2008 年春发售



继《勇者斗恶龙Ⅳ》之后，SE给我们带来了《勇者斗恶龙Ⅴ》的消息。这款“天空系列”的第二部作品1992年在SFC发售时，引起了日本地区玩家不小的轰动，据说那时候排队买游戏的队伍有5里之长，而在2004年PS2上的复刻版也以2天72万套的骄人成绩让这款日本国民级RPG再创销售神话。而就在2007年的年末，SE宣布将再次复刻该作品到NDS主机上，由于主机特殊的双屏显示和触屏操作，定能带给大家一个全新的《勇者斗恶龙Ⅴ》。

本作的剧情被誉为系列最高，以主人公为视点，讲述了从幼年一直到青年的成长史。与父亲一起并肩战斗，和青梅竹马一起跟随父亲周游世界，随着时间的流逝，主人公慢慢的长大，最后离开父亲自己踏上了旅途。游戏以平淡而真实的故事讲述了许多催人泪下的故事，而主人公的成长也和少年时期的所作所为是分不开的。本作中的“人生最大选择”系统可以说让游戏有了更大的自由度，不同的选择对主人公成长的方向影响是相当大的。人生就是一道道的岔路，怎么走由你来决定。

天空系列

所谓“天空系列”指的就是“《勇者斗恶龙》系列”的第4到第6作，这三部作品都与关键词“天空”有着密切的联系，因此被称为“天空系列”。本作为“天空系列”的第二作，由于有“天空”这个关键词，游戏里许多要素都与这个关键词有关。

最多登场4名同伴的战斗

从官方公布的截图来看，NDS版和PS2版一样最多可以4人参战，而不是SFC上的3人；从画面来看，本作和《Ⅳ》一样采用的上下双屏来表示画面，地图也都是3D的画面，各方面看来都和《Ⅳ》差不多，不知道能不能象《Ⅳ》那样旋转视角呢？

《勇者斗恶龙》的精髓就在于看似复杂的系统，却十分容易上手而且充满了深度。本作将讲述主人公从少年到青年的成长历程，游戏中还会有一个让许多玩家深感苦恼的人生重大选择，但是NDS版中将会有另一种选择。





在《勇者斗恶龙Ⅴ》里，可以收服怪物让它成为同伴，这也是系列首次加入了怪物同伴系统。在世界各地奔走，收复各种各样的怪物和自己一起冒险也是游戏的乐趣之一，而且这些怪物同伴还可以和主人公一起在城市里逛街，一个人的背后跟着一群府手称丞的强大怪物想必能让你的自尊心得到很大的满足吧。[文：阳光成员 R]

梦精灵 into Dreams



如梦似幻的世界任你翱翔

PS2 ■ナイツ into dreams ■日版
动作 ■SEGA ■预定 2008 年 2 月 21 日发售

世嘉宣布将于2008年2月21日，在PS2上推出《梦精灵》重制版。本作基于1996年在世嘉土星上推出的经典原作，将会在画面上进行改良，角色和场景均经过了重制，并支持16：9宽屏画面。游戏还新增加了鉴赏模式，可以看到各种人物插画以及游戏中过场动画。当然，游戏同样包含了SS的原版《梦精灵》，虽然画面比重制版粗糙不少，但一定能够使玩过SS版《梦精灵》的玩家找回当年的感觉。

日前，官方公布了本作第三个版本《圣诞版》（《クリスマスドリーム》）的消息。这个版本原本为SS版梦精灵发售半年后，公司特别推出的梦精灵冬季限定版。在这个版本里，各个角色都穿着鲜艳的红色圣诞装，而梦精灵也是在带有浓郁的圣诞节气氛的背景下穿梭飞舞。这样一个和本篇相比别有一番风味的《圣诞版》也将重制后在PS2上登场，在本篇通关之后就可以玩到这个风格独特的《圣诞版》了。本作的限定版会赠送具有收藏价值的画册，售价4800日元，喜爱本作的朋友不要错过哦。



▲《圣诞版》中主人公自然会穿上红色的圣诞装，显得喜气洋洋。



◀红色的梦精灵在圣诞装饰下的世界里翩翩起舞。 [文：阳光成员 R]

火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷

鸣人绝技影分身术参上！

[文：火云]

NDS ■Naruto－ナルト－疾風伝 大乱戦！影分身絵巻
动作角色扮演 ■日版 ■Takaratomy
■预定 2008 年 2 月 14 日发售

在动漫界红得发紫的《火影忍者疾风传》一直都是动漫改编的热门，但是多半都是以动作或格斗题材为主。另辟蹊径的本作就选择了动作角色扮演这个类型，控制鸣人使用忍术将敌人一一击倒，并不断提升自己的实力，如此的游戏方式也将动漫中观众伴随着鸣人成长的感觉表现了出来。本作最大的特征就是，游戏中将充分利用到鸣人最擅长的“影分身术”来打倒敌人或解开谜题。当然，在游戏中鸣人可不是孤军奋战，原作中鸣人的同伴也会登场，他们将在各种任务中为鸣人提供最大的支援。



◀游戏攻略的关键就在于灵活地运用影分身术，当与敌人战斗时发动影分身术后，分身会自动寻找附近的敌人并将它们击倒。



◀奈良鹿丸等人也会作为同伴加入鸣人的冒险队伍，每个角色都有自己擅长的忍术，当玩家点击下方屏幕上的头像时，就能发动相应人物的忍术，在战斗中他们的忍术将起到关键性的作用。



▶在分身的帮助下推开挡路的巨石，诸如此类的谜题在游戏中将会有很多。





法拉利挑战赛

法拉利60周年庆祝之作

PS3 ■Ferrari Challenge ■欧版
竞速 ■System 3 ■2008年第一季度发售

世嘉曾经在DC上推出了一款经典赛车游戏《法拉利355》，8年后，又一款由法拉利公司授权冠名的赛车游戏将与玩家见面。如今法拉利的跑车已经在各种著名赛车游戏中成为常客，从《PGR》到《GT赛车》都可以看到令人垂涎的性感跑车，但是这款《法拉利挑战赛》是开发商System 3公司与法拉利全面合作的结晶，法拉利将其作为自身品牌的重要宣传工具，自然会力图让游戏逼真重现法拉利跑车的每一个细节。法拉利邀请了车队的顶级车手为本作收录的所有赛车进行操作测试，并提供反馈意见，而System 3公司也赞助了几场法拉利车赛。事实上System 3公司的老总Mark Cale一直是个法拉利的忠实车迷，他开了20多年的法拉利。

本作将会收录从1947年至今的所有法拉利车型，不过刚发售时只有30款车型和13条赛道可以选择，在其后几个月里，将会通过PLAYSTATION Store提供新赛道和车型下载。值得一提的是，这是第一款获得法拉利授权在游戏中加入车体损坏效果的游戏，不过只能造成轻度损坏，而且是以不影响汽车性能为前提。

本作以拟真为目标，在带给玩家强烈真实感的同时，也将有出色的娱乐性。通过驾驶辅助系统，玩家可以照着赛道上画出的线前进，何时刹车、何时加速都有明确的提示。当然玩家也可以关闭驾驶辅助系统。本作也提供了座舱视点，而且在这种视点下，还可以通过右摇杆移动镜头，观察车内的每个细节。



■各种经典的法拉利车型都会在本作中出现。


■由于获得了法拉利的大力支持，本作中赛车的每个细节都会忠实还原。

本作还将支持16人网络比赛，并且在网络比赛时，玩家还可以给自己的赛车贴上个性贴纸，还可以将你车库中的赛车借给朋友。本作也支持双人分屏模式，不过在该模式下，AI对手的数量将会降低。另外，本作还加入了卡片游戏模式。在主模式中比赛获胜就会收集到新的卡片，收集到一组33张的牌之后就可以与其他玩家或者电脑AI来一场卡片大赛，比赛的规则是根据卡片中汽车的马力、价值、最高时速等数值定高下，目标是赢得对方的卡片，一方得到了全部66张卡片之后即游戏结束。在游戏发售后，也将会提供新的卡片下载。

作为庆祝法拉利60大寿的作品，本作自然也会加入珍贵的纪录片，感谢蓝光光碟的大容量优势，本作收录的大量影像是法拉利车迷绝对不容错过的。


▲在座舱视点内还可以移动镜头。

[文：星夜]

圣域2 堕落天使

来自德国的魔幻史诗

X360 ■Sacred 2: Fallen Angel ■欧版
动作角色扮演 ■Ascaron Entertainment ■2008年第一季度发售

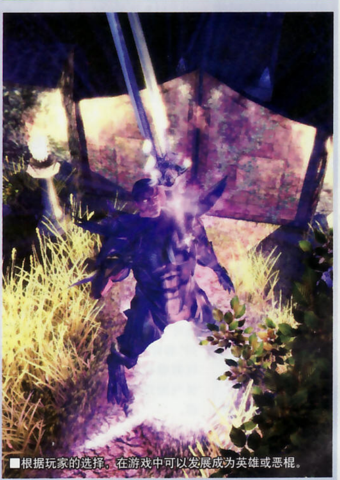

■在俯视视点下进行游戏更有《暗黑破坏神》的感觉。

《圣域》是德国最著名的动作角色扮演游戏系列之一，虽然国际影响力有限，但在本土的销量甚至超过了暴雪的《暗黑破坏神》。续作《圣域2 堕落天使》是一个更具野心的游戏，希望通过在X360上发行能够在美国也有更好的表现。


■用方向键可以方便地发动魔法和使用道具。

游戏发生在前作的几百年前，在Ancaria王国，为了争夺“T Energy”能源而爆发了世界范围的战争。T Energy原本掌握在天使族Seraphim的手中，他们是Ancaria王国最古老的种族，他们希望可以与大精灵族分享T Energy的能量，然而贪婪的大精灵们却试图将这种能量占为己有，于是战争爆发了，并将各种其他种族和怪物也卷入到战火之中。

《圣域》是一个深受《暗黑破坏神》影响的游戏系列，续作虽然全面3D化，但仍然可以采用俯视的视点，多数战斗都是发生在地下城，任务总数多达400个，共有6名角色可以选择。游戏场景的规模很大，徒步行走至少要数个小时才能穿越世界，好在游戏中加入了各种坐骑，例如猛虎和飞龙，也可以使用空间传送之门。游戏引入了昼夜循环的概念，游戏世界中的一天相当于现实世界的45分钟，居民们都是日出而作、日落而息。游戏中也引入了《神鬼寓言》的善恶系统，根据玩家在游戏中的道德选择，可能朝着正义或者邪恶的方向发展。操作方面，左摇杆为人物移动，右摇杆为镜头移动，XYAB分别对应各种武器的攻击方式，方向键为使用魔法和道具。本作的网络模式对应4人游戏。


■根据玩家的选择，在游戏中可以发展成为英雄或恶棍。

[文：星夜]

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员



现在本人对发行商Midway是越来越没有好感了，想想他去年他折腾的几个游戏就直摇头。首先是打着发哥名号的《枪神》，这款号称用了4000万美金打造的大作，结果出来就是这么个东西。然后是恶评如潮的业界笑柄之作——《胜利时刻》，接下来是萎靡不振的残废主视角射击游戏《黑暗地带 51区》。就是这样一个每况愈下的发行商却偏偏手中握着《虚幻竞技场III》的发行权，游戏的命运可想而知。SCE将年度压轴戏锁定在这款游戏上，还争取到到限时独占，只能说是摸错了大腿。我个人对“《虚幻》系列”还是非常喜欢的，特别是游戏初代的音乐有不少神曲，至今我还时常聆听。

黄金珍藏 × 0　热血推荐 × 4

星之海洋 初次启航



推荐玩家人群

●喜欢品味老游戏的玩家。●热衷简单爽快战斗的玩家。●特别迷恋声优的玩家。

热血推荐　总分 26

■比起不知所谓的创意作，这样的重制更吸引人。

邪魔天使

再次证明了tri-Ace精品论的一款作品，用二代的系统对一代进行完全重制，让游戏的战斗充满了激情，游戏的系统杂而不难，随着技能的提升战斗愈发爽快，这也是系列的特点。剧情和PA全语音让玩家更容易融入剧情之中，而众多的名声优也造福了恋声癖。不过本作大地图移动太慢。

玛娜

用一个词来形容本作就是“好玩”，而最好玩的地方就在于对角色的培养过程，2代系统与1代的剧情结合之后乐趣性得到了大幅提高，虽然第一次接触的玩家可能会对繁多的技能与要素不知所措，不过熟悉之后，锻造武器、创作乐谱、出版图书、制作料理、炼金等众多要素都会让你深陷其中。

晴天

由于游戏的很多系统基于2代制作，再加上音乐和场景的烘托，系列的老玩家一定会感觉非常亲切。游戏的战斗延续了系列简单爽快的风格，并增加了包围、偷袭等要素来考验玩家的战术安排。丰富的个人事件和同伴的抉择仍是促使玩家反复游戏的动力所在，绝对是年末数一数二的经典复刻作品。

■PSP■UMD■Square Enix■STAR OCEAN First Departure■角色扮演■2007年12月27日■1人■无对应周边

GT赛车5 序章版



推荐玩家人群

●名牌跑车忠实爱好者。●有小资情怀的玩家。●迫不及待地想体验《GT赛车5》的玩家。

热血推荐　总分 26

■观赏性大于游戏性的艺术品。

火云

敢把一个试玩版性质的作品拿出来卖钱的，也许只有“《GT赛车》系列”了。虽然只有寥寥5条赛道，登场赛车的数量也远远不及正式版，但是出色的车辆建模与光影效果已经让玩家见识到了，怎样的竞速游戏才是次世代级别的。如果网络条件允许，那么本作最有看头的还是网战，流畅度堪比单机。

多边形

也许有很多赛车游戏都想成为“GT杀手”，但当真正的《GT赛车》出现的时候，你不得不叹服它依然是无可比拟的王者，仅仅凭借完美到极致的车体建模就已经可以傲视群雄。不过充其量只能算作一个豪华试玩版的本作在游戏模式上实在难以令人满意，新增的网络模式也只是个噱头而已。

ACE飞行员

作为一个产品，游戏的内容确实少了点。首次公开的伦敦城市赛道和网络对战模式的整体素质还不错，基本达到了玩家料想的效果，也是游戏最大的卖点。然而在物理效果上的止步不前让驾驶的感觉并没有提升到一个新的高度。除了画面、韵味依旧超群之外，本系列与其他大牌的优势越来越小。

■PS3■BD-ROM■SCEJ/Polyphony Digital■Gran Turismo 5 Prologue■竞速■2007年12月13日■多人在线■对应GT Force系列

超级机器人大战 原创世纪外传



推荐玩家人群

●曾经喜欢过这个系列的玩家。●注重演出效果的玩家。●热爱机器人文化的玩家。

热血推荐　总分 24

■对PS2《机战》的最好总结。

纱迦

一共36话，除掉前作中的关卡和一些剧情关卡，真正剩下来的关卡没有多少，就流程来说算是相当短的。不过该有的东西都有，而且还附赠了史上最多的模式，因此内容并未减少太多。新增的战斗动画继续将华丽进行到底，让人看后久久不能忘怀，新增的自由战斗系统更是精华所在。买一张，值！

炎骑士

游戏中的普通模式相比起前作来没有明显变化，不论是系统还是绝大多数角色的背景音乐几乎都是照搬前作。游戏流程的难度明显比前作有所下降，初始机体的综合能力比较高。在系列游戏中首次出现的卡片战斗模式也颇具玩味，来自《COMPACT 3》的原创机体以及角色在本作中的表现也令人满意。

十六夜

本作最大亮点在于新加入的卡片战斗模式以及对前作中《机战2.5》的补完。游戏的系统已然延续前作的风格和套路，只是在整体难度上略微有所下降。《COMPACT 3》中的原创机体在本作中的实力绝对属于上乘，但游戏出现的诸如《MX》以及《α3》等作品中的原创系角色则戏份太少，实属遗憾。

■PS2■DVD-ROM■Banpresto■スーパーロボット大战 ORIGINAL GENARATIONS 外传■策略角色扮演■2008年1月27日■1人■无对应周边

最终幻想IV 重制版



推荐玩家人群

●对“《最终幻想》系列”拥有特殊感情的玩家●在游戏中有勇气面对困难的玩家。

热血推荐　总分 24

■难就一个字。

晴天

由于本作已是第三次移植到掌机平台，顺应潮流重新制作的开场动画和豪华的声优阵容还是对玩家拥有足够的吸引力。游戏本身的内容较之前的版本并没有太大的变化，新增的能力继承道具能够挖掘的要素并不多，而单纯使用难度来延长玩家游戏时间的做法也很容易让人产生抵触情绪。

玛娜

虽然“《最终幻想》系列”近年来一直在炒冷饭，不过本作的重制还是相当厚道的，除了了全新的华丽CG之外还加入了人物语音，绝对可以让老玩家们感动。除此之外，游戏在系统上也有了一定的调整，新加入的珀奇卡育成系统极具耐玩性，迷宫完成度的设计也会让追求完美者们花费大量时间。

邪魔天使

作为一款重制游戏本作充分发挥了主机的机能，剧情加上了配音让游戏更有带入感，战斗紧张刺激。本作的难度还是比较高的，少有不慎就会全灭，也许会给玩家来带困扰，不过丰富的角色、特色各异的技能也会让玩家在战斗时更加动脑筋。多周目的设定很好，而培养波齐卡也很有意思。

■NDS■卡片■Square Enix■ファイナルファンタジー■角色扮演■2007年12月20日■1人■对应Wi-Fi无线联机功能

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本打分的方式。

虚幻竞技场III



推荐玩家人群
●科幻迷。●虚幻引擎的忠实支持者。●喜欢激烈的网络对战的玩家。

总分 **23**

火云

在满是主视角射击游戏的今天，诸如《虚幻竞技场》此类传统类型的路已经越来越窄。本作与系列之前的作品相比显得缺乏变化，新增武器的数量也不尽人意。单机部分除了看场CG有点看头之外，关卡全都是几种网战模式的教学，玩起来让人昏昏欲睡。不过，几个新增的网战模式还是比较激烈的。

星夜

原本是PS3上最受人期待的大作，可惜所托非人，如果是由索尼自己发行，再多投点开发和宣传费，或许会成为《战争机器》的有力竞争者。不过本作的画面没有辜负人们的期待，足以显示PS3的强大性能，激烈的战斗以及出色的地图设计还是令人满意的，只不过单机模式做得明显不够用心。

ACE飞行员

游戏基本还停留上2代的游戏方式上。好在五花八门的大型载具使得游戏在玩法上拥有了更多的战术和魄力。然而与之前的宣传相比，PS3版并没有惊世骇俗的表现，整体画面表现只能算是高档PC的中上水准。其次本作根本不适合用手柄来进行，经过全方位考量，本作还是最适合PC平台的产物。

■传统到不能再传统的主视角射击游戏。

■PS3■BD-ROM■Midway/Epic Games■Unreal TournamentIII■主视角射击■2007年12月11日■多人在线■无对应周边

交响情人梦 梦幻交响乐



推荐玩家人群
●《交响情人梦》原作的支持者。●喜欢古典音乐的玩家。●追求新感受的音乐游戏迷。

总分 **21**

纱迦

应该说游戏还是经过精心设计的，充满漫画风格的冒险场景令FANS满意。以Wii的手柄来模拟8种乐器的演奏也挺有意思，尤其值得推荐的是小提琴和钢琴的部分。就是手柄的反应不太好掌握，一定要花时间去练习。只是——古典音乐实在太长了！每打一会儿就得放松去休息一下了。

玛娜

本作需要玩家操纵Wii手柄模拟指挥棒、乐器等来进行演奏，八种乐器的操作使耐玩度大幅提升，可以四个人选择不同的乐器配合一同演奏也进一步加强了游戏的乐趣。作为一款FANS向作品，本作采取了原创剧情，并辅以漫画风格的画面，厚道度可见一斑，不过难以让人坚持长期游戏。

晴天

作为一款以动画版为蓝本的改编游戏，在剧情方面基本上保留了原作的精髓，不时会出现搞笑与热闹的场面。游戏中最大的乐趣就是将手中的Wii手柄，通过按键或晃动等方式来模拟多种乐器进行演奏，即便是同一首乐器也能尝试多次，惟一的缺点就是游戏时间过长会让自己的手腕有点吃不消。

■体验指挥家的快感。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ■音乐■2007年12月27日■多人游戏■无对应周边

凉宫春日的约定



推荐玩家人群
●《凉宫春日》原作的支持者。●渴望在掌机上倾听声优演出的人。●喜欢可爱卡通人物的玩家。

总分 **20**

纱迦

SOS系统果然厉害，一对一的对话时人物表情极赞，不过代价就是进入游戏时读盘时间较长。由动画版制作委员会监修的剧情就是不一样，和原班人马相同的声优阵容令人满意，而且是全语音，还有全新的歌曲，实在令人大赞！就是文字速度太慢了，而且不能飞速跳过，如果能够改善的话会更好。

十六夜

100多张CG、全程语音、11条路线，外加生动活泼的SOS系统，作为掌机游戏来说相当不错。本作的剧情可以算是正传，因此原作支持者不容错过。各个角色会表现出原作中未出现过的生动表情，也是一大亮点。总的来说，除了难度较高，以及读盘时间略长，在纯文字冒险游戏中算是优秀的。

卡伦

游戏的难度意外地高，选项出现次数很多。正确答案会随着角色的情绪值而变化，使得玩家很难用穷举法来尝试最佳选择。游戏的结局相当多，在不看攻略的情况下要想全部达成非常困难。另外对于不懂日语的玩家来说，尽管这一点不会影响通关，但无法看懂精心制作的剧本是最大的遗憾。

■会给同类游戏带来革命么？

■PSP■UMD■NBGI■凉宫ハルヒの约束■文字冒险■2008年1月3日■1人■无对应周边

幸存少年 小岛的大秘密



推荐玩家人群
●还没有对这个系统产生审美疲倦的玩家。●热衷于野外生存、户外探险，并且期待一次浪漫的邂逅的玩家。

总分 **19**

玛娜

本作的素质与前两作没什么差别，这也正是游戏最失败的地方，除了细微的变化之外，地图、剧情走向、系统与前几作别无二致，女主角路线就是男主角路线的翻版，甚至连故事背景的改动都不大，让人感觉有些缺乏诚意。如果要说有什么巨大的改变，那可能就是远差于前作的伪幼齿粗糙人设了。

胜负师

本作首次出现了多个同伴，并且大幅加强了游戏中不同角色之间相互合作的系统，有些地方一定需要使用某些角色的能力才可以通过，如何把握和利用非常考验玩家水平。此外，本作还增加了一定的操作说明，比起前作更容易上手。但是游戏系统与前两作基本一样，对于老玩家来说严重缺乏新鲜感。

地狱伞兵

画面方面基本没有进步，画风反而觉得有些不如以前。地图上将树木显示取消后让玩过前两作的人都会感到非常不适。不过这次的AI有了更好的提升，并且加入了一些新的操作，依然保留了多种结局也会吸引着对游戏有爱的玩家反复品味这个游戏。但是总的来说这一作可以说让人有些失望。

■换汤不换药。

■NDS■卡片■Konami■サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密■动作冒险■2007年12月20日■1人■无对应周边

人生游戏 Wii



推荐玩家人群
●从来没有玩过该系列的人。●大富翁类游戏的爱好者。●要举办家庭聚会的人。

总分 **14**

ACE飞行员

游戏的主题还挺大的。从玩家上幼儿园到找理想工作然后结婚生子这一系列“大事情”都包括其中。其实这完全就是很传统的游戏，厂商偏偏很不敬业的搬到Wii上又没有针对主机特性进行强化。游戏的规则极其简单，内容也少的可怜，完全凭运气进行游戏的方式很快就让你产生厌倦情绪。

纱迦

游戏中融入了一定的卡片游戏内容，但最重要的还是靠运气获得比赛的胜利，这样年心智正常的小孩都能战胜大人，毫无技术含量可言。除了画面变成3D外，其整体内容和之前推出的NDS版没有多大变化。在FC时代本系列还算是名作，而如今看来Takaratomy完全没有发扬这类游戏的智慧。

火云

除了一些小游戏外，游戏就是依靠转动轮盘进行游戏。玩起来非常轻松算游戏的优点，不过可进行的事情实在太少了，再加上事件又无法快速跳过，这一去一来很快就让人腻了。与其他同类游戏游戏相比，本作在各方面都处于下风，到头来你会觉得游戏中的小游戏倒是比主线流程要有趣得多。

■转动轮盘，赌注人生。

■Wii■DVD-ROM■Takaratomy■人生ゲーム Wii■桌面棋牌■2007年12月27日■1～4人■无对应周边

高达无双 国际版/ガンダム无双 インターナショナル/NBGI/X360 评分 23



REVIEW BY | 纱迦　游戏时间 120 小时以上(合计)



真・三国无双 5	Koei	动作
多机种 真・三国无双 5		日版
2007 年 11 月 11 日	1～2 人	7200 日元
多机种对应 PS3、X360		对应玩家年龄：12 岁以上

战国 BASARA 2 英雄外传	Capcom	动作
PS2 战国 BASARA 2 英雄外传(HEROES)		日版
2007 年 11 月 29 日	1～2 人	5480 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

黄金眼评分

25《真》 23《战》 满分 30

作为资料篇的《战国BASARA 2 英雄外传》和作为系列正统续作的《真・三国无双5》能够在我这里拿到同样的分数，已经足以说明前者的成功了。

你是不是一名动作游戏爱好者？你是否关心杂志的“黄金眼”评分？如果这两个问题的答案都为“是”，那么你一定早就比较过本刊对《真・三国无双5》和《战国BASARA 2 英雄外传》的评分。本人作为一名资深《无双》玩家，对这两款类型相同、发售时间接近的游戏都给出了8分。不过这两款游戏的性质却截然不同，甚至可以说是完全相反的，比较这两款游戏其实是很有意思的。

次世代VS.现世代

单从技术层面来说，《真・三国无双5》(以下简称《真》)绝对可以秒杀《战国BASARA 2 英雄外传》(以下简称《战》)。没办法，这就是次世代和现世代的差距。尽管《战》也有Wii版，而Wii也算次世代，不过Wii的次世代是操作方面的次世代，而非硬件性能，因此Wii版的表现和PS2版几乎一致。

先抛开《真》在解析度(720p)、音乐(5.1声道)、同屏人数等方面显而易见的优势不谈，《战》基本上还在沿用2006年2代的技术：画面音效没有任何提高，人物建模依然惨不忍睹，过场动画仍是光练不说的哑剧，惟一的进步大概就是部分模式可以双打。《战》在技术层面上绝对是完败，但两者的差距主要来自于硬件环境的不同，不是游戏本身的问题。

而“《真・三国无双》系列”从4代到5代尽管有着飞跃式的进步，但《真》暴露出来的技术问题也不小。久违的人物消失现象再次回归，读盘时间是历代最长，更夸张的是地面上的花花草草一旦靠近就会消失，这些毛病着实让玩惯了欧美次世代大作的玩家看得心寒。而Capcom的次世代技术力则是无庸置疑的，已经有《失落的星球 极点危机》、《丧尸围城》这两个很好的例子了。如果“《战国BASARA》系列”推出次世代版，相信不会让玩家失望。

大变VS.小变

要说到游戏系统的变化，《真》简直称得上是颠覆。□普通攻击+△蓄力攻击这套设定从1代用到4代，在《猛将传》、《帝国》甚至PSP版、GBA版、NDS版中都一直保留，到了5代中就被完全删除了，取而代之的是连舞系统。除了这一点，游泳、爬梯、特殊技、技能树等要素也是以往不曾有过的，再加上每代基本上都会有点变化的道具武器设定，《真》的变化可以令任何一个老玩家都倍感新鲜。

而《战》由于其资料篇的性质，注定了在游戏系统上不会有太大变化。除开重点改良的连击系统外，数来数去也只有“500连击会进入狂热婆娑罗状态”的设定算是全新的了。这次《战》重点改良了连击系统，去掉了增加连击数的道具和武器，使得2代中连击数呈几何级数飙升的奇景消失了。尽管游戏加入了刻印状态，但这并不能和2代的众多逆天装备相比。从玩家角度来说，《战》的系统和2代基本相同，有小幅度倒退。

尽管《战》的系统变化很小，不过考虑到2代本身的系统就已经很成熟了，资料篇性质的《战》沿用下来也算情有可原。而《真》的变化固然是翻天复地，但部分新增系统很有问题，其中的重点就是连舞系统。该系统尽管很华丽、很简单，但也带来了手感不足、缺乏变化的弊端。看来只有在下一作中才有可能得到完善。

减少VS.增加

早在发售前，就有消息称《真》将重新设计所有角色的动作，并减少出场角色的数量。等游戏发售后玩家才发现，游戏删除的角色数量并不多，但有大量角色的动作是共通的，因此实际上删除的角色相当多。而且仅有18个角色有无双模式，其他角色全部没有剧情。除此之外，战场数量、武器、装备均有不同程度删减，几乎可以认为是全方位缩水。最令人无法接受的是，游戏居然删除了最强武器的设定，要知道这可是系列最吸引人的要素啊！

《战》同样在内容上有删减。本来在玩家心目中，《战》应该是和“《无双》系列”的《猛将传》一个性质的，即包含有2代的全部内容，还会增加大量新要素。实际上《战》去掉了2代中全部角色的故事模式。不过游戏中保留了2代的全部角色和全部关卡，由于选择《战》的玩家大部分都是玩过2代的，所以这一举动其实并没有太大影响。

而《战》增加的内容是相当丰厚的：8个新角色、8个剧情模式、16个新战场、对战模式、双打设定、全新的道具、全新的武斗大会……除去上面所说的几点外，和2代比起来只有进步没有退步、只有增加没有减少，绝对可以令老玩家满意。因此在内容的增删方面，《战》可谓全面压倒《真》。

随机VS.随机

由于《真》去掉了最强武器的设定，而且也没有过去那种需要玩家按指定方法取得的军马和装备，因此当玩家把角色练满之后，就只剩下刷武器和军马的动力了。而《战》秉承了系列一贯的特征，那就是武器和道具都是随机打出的来。两者的隐藏要素这下全部变成了随机取得，不过细研之下还是区别不小。

《真》的武器取得方法完全随机，仅是随难度和武将是否有开运能力而有所变化，因此要打出一把好武器并不简单，对于追求最高攻击力和5项最优能力的玩家来说更是噩梦。军马系统与4代的护卫武将系统类似，依然采用时间决定制(X360版不明)。这个时间决定制是最无聊的设定，只要你在指定时间进入游戏，就能获得指定的东西，而在游戏中不会有提示。

《战》的武器和道具既有固定拿法的，也有随机取得的。准确地说，是按一定规律随机取得的，即每个道具在不同难度下有不同的入手几率，有难度限定的，也有天下统一模式通关限定的。如果不知道规律，要想拿齐的话还是很费时间的。不过《战》的规律和2代一样，因此老玩家拿到游戏后不会有太多疑问。

本人对随机取得这一设定向来都不太满意，因此一直对“《战国BASARA》系列”有些看法。没想到光荣这回自毁长城，居然再次照搬时间决定制，着实令人无语。相比之下，感觉还是《战》厚道一些。

其实，作为资料篇的《战国BASARA 2 英雄外传》和作为正统续作的《真・三国无双5》能够在我这里拿到同样的分数，足以说明前者的成功了。希望早日看到PS3或X360上的《战国BASARA》，以及《真・三国无双5》的资料篇。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲画面上的差距显而易见。次世代就是不一样。





▲两组人物特写对比。等待次世代版《战国BASARA》吧！

MASS EFFECT

REVIEW BY | 地狱伞兵

游戏时间 35 小时以上

热血推荐



质量效应	Microsoft/BioWare	动作角色扮演
X360 Mass Effect		美版
2007年11月20日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 25 满分 30

它有一种魅力，让你不知不觉地就掉进它精心布置的“质量陷阱”中。

开篇感言

相信很多老玩家，对Bioware这个名称都应该不陌生。如果你不熟悉它，那么如果提起“《博得之门》系列”恐怕你就不会感到陌生了吧。创造着一个又一个精品的Bioware在今年抛出了一颗巨大的炸弹，这就是《MASS EFFECT》——《质量效应》。可以说《质量效应》这部作品在整个角色扮演类游戏中的地位是举足轻重的，它虽然不是第一个尝试将主视角射击融入到角色扮演游戏中的，但是绝对是最成功的一个！就是这样一款游戏，让我这个以前几乎不接触角色扮演游戏的玩家也不知不觉地玩上了数十小时。

这是你的《星球大战》

在前几期的杂志中，ACE飞行员在黄金眼评论中大赞了游戏的剧情。的确，如果只是将游戏从头到尾玩下来而剧情却只是一知半解的话，那绝对是一个很大的遗憾。游戏的整个设定相当严谨，每一个银河里的种族都有自己的文化背景，科技水平以及生态状况。这么多种族组成了银河联盟，而人类只是这个庞大系统中的一小部分而已。玩家扮演的角色是人类历史上第一个银河议会特工，虽然表面上从事着一些冠冕堂皇的保卫银河安定祥和的工作，但是随着故事的发展，你会发现，实际上主人公所做的一系列工作都被不同程度地掺入了种族之间的矛盾冲突以及人类为了在银河议会中争得一席之地的尔虞我诈。这样来看游戏中就出现了三个不得不解决的问题：人类在银河中的地位，种族之间的一系列矛盾，银河系的命运。这三个问题作为游戏的主线一直伴随着玩家，直到最后三条线汇聚到了一起，让玩家作出最终的选择。

在游戏中通过和不同种族的接触，你会发现银河中其他种族对于人类这个刚加入联盟不久的新种族抱有完全不同的态度：恐惧、憎恶、憧憬、好奇……而银河议会也给予了人类一个并不算好的定位：有着不可估量的潜力但是难以捉摸。这的确是人类最大的一个特点，有时候嘴上说的和心里想的完全是大相径庭的，这让人类自己有时候都无法弄清自己同类的想法。游戏可以说把这一点发挥到了极致，在游戏中，你完全可以按照自己的行事准则来处理这里发生的一切。或者叛逆或者善良，这是对你自己的一种诠释，完全可以当作把自己放在这样的世界中，看看会发生什么事情。所以说，这完全就可以看成是你自己演绎的一部星战故事，在游戏中真正体验一次做自己的感觉吧！

充满阴谋的角色

毫不夸张的说整个游戏的剧情就是从阴谋开始的，人类为了提高自己在银河中的地位，想方设法地在银河议会中安插进自己种族的精英。而在游戏中你会发现没有多少人会完全跟你实话实说，这些人包括了各种官方组织，你的上司，甚至各类委托人。在与他们对话的时候，有时竟然需要通过恐吓等手段才能让他们说出真相。而游戏中最大的敌人正是利用了这一环套一环的圈套及阴谋才几乎达成了它险恶的目的。

这些逐渐显露的阴谋，都是通过那些刻画细致的角色一一体现出来的，每个种族的人物都有自己比较特殊的个性，而再细分到每一个角色身上时，你依然要仔细区分每个人的不同之处。说的不好听点，在很多情况下就是要见人说人话，见鬼说鬼话。根据人物的不同心态，所表达的想法会有所不同，或者面对不同的人，同样的事情需要用不同的方法说出来。很多时候就连说话的语气都非常讲究，而且在非常多的地方都使用了很含蓄的双关语来进行交谈，多达20000条的对话每一句都用得恰到好处。不过玩家们可以放心，并不是让你详细地选择这些语句，你要做的只是按照自己想走的路线选择大致的谈话方向就可以了。

不过说到这点觉得的确蛮讽刺的，在提倡诚信的今天，Bioware将游戏制作成了这样一种感觉，不能不说是对当今社会的一种批判。游戏在不少地方都能凸显出一些现在就存在的社会上的不光彩一面，多多少少也会让人产生一定的思考。

画面与系统

其实画面个人觉得已经没有什么好多说的了，当这样的画面放在你的面前时，你难道还没有被震撼么？如此大的场景加上细致的细节表现，让《质量效应》完全可以跻身顶级画面的行列。战舰和殖民卫星那出色的金属效果表现，华丽的光影效果让人看得热血沸腾。还有在游戏中相当细腻的表情刻画：那一皱眉，还有那嘴角意味深长的浅笑都做得惟妙惟肖，不得不让人折服啊。

不过游戏的系统给人感觉不是那么友好，虽然使用了很有个性的环状选择菜单，但是选择的时候多少会给玩家造成不便。特别是在战斗中选择武器的时候，一共多达12个武器选项，对于操作的精度要求非常高，经常会有误操作的现象出现，在战斗中会让人觉得比较麻烦。不过总体来说在其他角色扮演类游戏必要系统的设定上还是中规中矩的。

还是有那么些不足

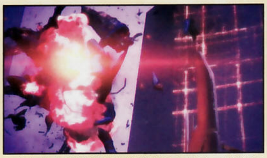
其实这是一款2003年就开始策划的庞大工程，世界上多个地区的工作组都参与了这个游戏的制作。不过毕竟对于该类型的游戏仍处于尝试阶段，后期的一些技能破坏了游戏的平衡性，如果能力够强的话，完全可以虐杀最终BOSS，缺少了初期那种紧张感。游戏的探索是游戏的亮点之一，虽然总体上做得还是让人满意的，但是银河的空间感不足，很多地方，比如殖民卫星，还有一些星球上的人造设施都只有少量的区域能够前往。能够探索的行星也只是在同一块方形区域内作出一些不同的贴图和高低起伏，加上不同的大环境设定就成了不同的星球。另外主线剧情过短，也是遗憾的因素之一。不过虽然还有这么多的不足，《质量效应》仍然是一款不可多得的动作角色扮演类游戏的佳作，在这里我衷心希望《质量效应》三部曲能够有一个辉煌的成果！



▲在与人交流的时候需要作出大致谈话方向的选择。



▲人物表情的刻画在游戏中可以算得上是一大亮点。



▲出色的光影效果带来的视觉冲击完全可以媲美好莱坞大片。



▲在大场景的刻画上，游戏中可是毫不含糊，效果让人满意！

游戏立方 GAME³

Vol. 140

栏目主持 ACE飞行员 | Email Game3@ucg.com.cn

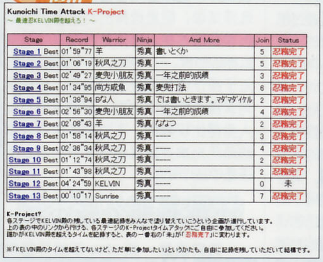
在编辑部内观看KELVIN最新的《Shinobi 忍》达人影像时，有人总结说：这是一位只有一台PS2，只有一张《Shinobi 忍》，5年只玩一个游戏的疯子。有时候疯子和天才只有一线之隔，KELVIN众多具有创造性的打法充分证明了他是个天才。又有人会问：这样玩游戏有意思吗？我想站在KELVIN现在的高度再来看《Shinobi 忍》，已经不能用简单的"玩"来形容了，这款游戏对他来说是一种挑战。如果你能理解奥运精神，我想你也能够理解为什么KELVIN对挑战《Shinobi 忍》有如此的动力。

多边共享区

ENTER THE GAME

忍！你所不知道的极限之战

胜负师 提供



Kunoichi Time Attack K-Project

～ 最速忍KELVIN殿を超えろ！ ～

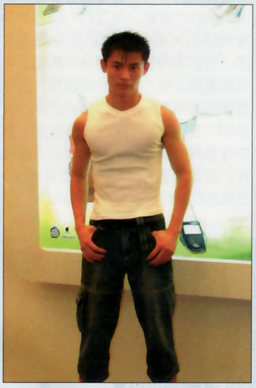
Stage	Record	Warrior	Ninja	And More	Join	Status
Stage 1 Best	01'59"77	羊	秀真	書いとくか	5	忍務完了
Stage 2 Best	01'06"19	秋风之刀	秀真	-----	5	忍務完了
Stage 3 Best	02'49"27	麦兜小朋友	秀真	一年之前的成績	3	忍務完了
Stage 4 Best	01'34"95	尚方咸魚	秀真	麦兜打法	6	忍務完了
Stage 5 Best	01'38"94	Bな人	秀真	では書いときます。ﾏﾀﾞﾏﾀﾞｲｹﾙ	2	忍務完了
Stage 6 Best	02'56"30	麦兜小朋友	秀真	一年之前的成績	4	忍務完了
Stage 7 Best	02'08"43	羊	秀真	ななつ	2	忍務完了
Stage 8 Best	01'58"14	秋风之刀	秀真	-----	3	忍務完了
Stage 9 Best	02'36"34	秋风之刀	秀真	-----	4	忍務完了
Stage 10 Best	01'12"74	秋风之刀	秀真	-----	2	忍務完了
Stage 11 Best	01'43"98	秋风之刀	秀真	-----	2	忍務完了
Stage 12 Best	04'24"59	KELVIN	秀真	-----	0	未
Stage 13 Best	00'10"17	Sunrise	秀真	-----	7	忍務完了

K-Project?
各ステージでKELVIN殿の残している最速記録をみんなで塗り替えていこうという企画が進行しています。
上の表の中のリンクから行ける、各ステージのK-Projectタイムアタックにご自由に参加してください。
誰かがKELVIN殿を超えるタイムを記録すると、表の一番右の「未」が「忍務完了」に変わります。

※「KELVIN殿のタイムを超えてないけど、ただ単に参加したい」というかたも、自由に記録を残していただいて結構です。

▲"反K-Project"的成绩登陆页面。

2002年12月5日，世嘉动作游戏经典《Shinobi 忍》的发售对于中国本土的极限挑战有着革命性的意义。5年来，从"《忍》系列"玩家中涌现出了一大批达人玩家，他们中有不少人是"热血最强"栏目的常客，为UCG的读者们奉献了一场又一场凝聚心血的精彩演出。虽然《忍》已经是五年前的旧作，但对于《忍》，不少玩家依然有一段割舍不下的感情。他们每隔一段时间就会自发组织"忍务"，以民间比赛的形式相互切磋提高，至今已经举办了大大小小的比赛不下八十次，并吸引了日本高手与之比拼。中日两国玩家在《忍》上的竞争也因此持续了数年之久，其中发生了很多不为人知的故事。



▲通过军队的历练，KELVIN已从当年的大男孩变成了一个男子汉。

3年前，上海达人玩家KELVIN参军前的告别演出——"《Kunoichi 忍》全程最速"在游戏光环上发表，受到了许多玩家的关注，其中包括日本高手"羊"。以他为首的日本五位最强的《忍》玩家联合起来，向KELVIN的最速成绩发起挑战，并将这项挑战计划命名为"K-Project"（简称KP）。事实证明日本玩家的实力的确不容小视，他们齐心协力，相互出谋划策，将KELVIN的打法优化改进，同时也将他的纪录一关一关地刷新。虽然当时有4关的成绩日本忍众未能超越，（KELVIN第12关的最速成绩保持了三年之久，不久前才被国内玩家"秋风之刀"打破）但《Kunoichi 忍》总共13关中已有9关失守。

当时的KELVIN已经入伍，要捍卫自己"忍神"的名号和中国忍众的尊严可谓有心无力。而此时，另一位达人玩家"麦兜小朋友"站了出来，发动中国《忍》玩家实施"反K-Project"计划，把日本高手的纪录再反超回来。但中国忍众中有不少人是学生，学习压力比较大，有精力参与"反KP"的人并不多，一开始仅凭麦兜的一己之力在与日本高手对抗。在麦兜的艰辛付出与其他一些玩家的鼓励和帮助下，最艰难的STAGE 6终于反超成功，这让关注这场中日竞赛的玩家欢欣鼓舞！此后中国忍军团势如破竹，在不久之后宣告"反KP"计划圆满达成，日本玩家的新纪录还没炫耀多久就又一次被中国玩家所征服，而这一切也成就了一段极限挑战史上的佳话。



▲五年来，始终有人在对"《忍》系列"进行深入的研究。

在本期和下期的热血最强中，我们会全程收录KELVIN的力作——《Shinobi 忍》全程邪道最速，他这一次又不出所料地将最速纪录推到了一个难以置信的新高度。当然，任何一项纪录存在的意义就是被后来者超越，所以这次的超绝演出很可能意味着一场新战斗的开始。虽然这不是一个所有玩家都能够参与其中的领域，但极限挑战的世界却值得我们去关注，因为有时候，游戏竞技高手会像英雄一样值得我们去铭记。

手柄也变形！？

ACE飞行员 提供

就个人经验判断：对于TVgame玩家来说对主机的热情往往要高于对手柄的热情。也就是说在地位上，主机排在首位，而总是被你捏来按去的手柄只能屈居第二。你有没有想过让你的手柄也也焕发生命的动力呢？现在，海外有一家厂商就特别针对手柄设计了一款"变形金刚"。如同你现在所看到的一样，这只手柄具有变形能力。可是我要遗憾的告诉你两点。其一，这只手柄只能看，不能用，因为它就是一滩塑料组合，里面没有任何电子元件。其二，该产品还处于设计阶段，并没有公开发售日。如果该变形手柄能够推出的话，我想对于变形金刚迷和游戏迷都有一定吸引力吧。



▲只能看，不能用，实在有点遗憾。



◀这种低调颜色版本就是汽车人版手柄。

巧克力士官长

地狱伞兵 提供

读者们看到这期杂志的时候元旦早就已经过去了，更不用说圣诞了。不过关于圣诞节，就连我们的士官长也没有闲着。就在圣诞期间，士官长把自己送入了粉丝们的胃。不过不要吃惊，当然不会让你去咀嚼那坚硬无比的“雷神锤”盔甲。

原来微软俄罗斯分公司在圣诞期间“向合作伙伴送出了一些非常珍贵的礼物”——包着金箔的巧克力版士官长。这份礼物想必是千金难求啊，据传这些巧克力只会送给与微软有着密切合作关系的一些伙伴。看看这块巧克力吧，首先这包装就不用说了，金箔的包裹就显示出它与众不同的地位，我们可以看到士官长被花环、栗子和Xbox 360标志包围着，手上还拖着一个装满礼物的袋子。

看到这则消息估计很多爱好《光环》的男性玩家已经进入了憧憬状态，如果能在情人节的那天收到自己心爱的女友送来的士官长巧克力，那是一件多么幸福的事情。希望心灵手巧的诸位女性读者们，如果看到了这则共享的话，那就按照这个外形亲手制作一块士官长巧克力吧。不管做出来的样子怎样，想必这一定会让你与你的游戏男友之间的感情更上一层楼的哦。赶快行动吧，现在动手还赶得上情人节，就怕到时候你的他会不忍心下口呢。



▲做为《光环》爱好者的您，舍得吃掉这块巧克力吗？从这里可以看出，这块巧克力绝对是分量十足啊！不知道拿在手里会是什么感觉。



▲从这里也同样看出这块巧克力的大小，另外，其实个人感觉围绕在士官长周围的不像栗子，更像是电浆手雷呢，难道是我《光环》玩得太多了？

马里奥成长系谱

多边形 提供

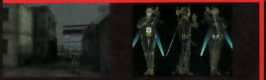


马里奥大叔至今诞生已有二十余年了，这位不老的意大利水管工依旧乐此不疲地重复重复又重复地从事着拯救碧奇公主的历史使命。在这个充满蘑菇与乌龟的世界里，有很多不解之谜令玩家追寻不已，例如小库巴的母亲是谁？碧奇公主到底有几个女仆？而这个世界最大的不解之谜，莫过于马里奥大叔为什么吃蘑菇可以长大？这个问题困扰了全球医学界和营养学界的专家，令他们百思不得其解。有好事者制作了一份“马里奥成长系谱”，也许我们从中能看出一些端倪？

不过图中收录的马里奥都有一些年头了，不知道你能认出哪几代呢？（答案：一排1起为FC的《超级马里奥兄弟》，二排7起为FC的《超级马里奥兄弟2》，三排6起为GB的《超级马里奥大陆》，四排5起为FC的《超级马里奥世界3》，七排3起为SFC的《超级马里奥世界》，九排1起为GB的《超级马里奥大陆2》）。



2008年春季班



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十三期班），有关事宜公告如下：

招生计划：　开学时间：2008年2月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年）　招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年）　招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082　详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



硬件 HARDWARE

我在PS3中下载了很多MTV和高清电影片段，现在我想把它们进行清理，却发现只能一个一个地删除，操作非常繁琐，不知道可以使用“硬盘格式化”一次性全部删除吗？格式化后是否会删除我已经更新的系统版本呢？[叶亮]

在PS3中目前只有“复制”时才能批量选择文件，而“删除”还是只能一个一个来，之所以这样设计的原因，主要是为了避免玩家因为误操作而批量删除保存在硬盘中的数据，造成不必要的损失。选择“硬盘格式化”后的确可以一次性清除硬盘中你所下载的影音文件，但不会对系统的版本进行更改，因为PS3在硬盘中预留了系统文件所需的空间，玩家所有的操作都不会对其中的内容进行更改。

最近想入手一台PS3，但由于资金有限，现在只能使用手头上的一台BenQ FP92W 19寸宽屏液晶显示器来玩，分辨率为1440×900，带DVI和VGA接口且没有内置音箱，不过有一个现代的电脑2.1音箱。请问现在需要通过怎样连接设置才能使PS3的画面和声音最大限度的完美输出？[Mitchell]

根据你目前的配置，比较合理的方案是购买PS3的色差线（PS2的色差线也可，原装线材的抗干扰效果较好），然后搭配色差转VGA的转接盒（如HD VGA RUSH）就可以在显示器上最高输出720p的画面，另外，将色差线上的音频输出接口连接到你所使用音响后方的音频输入口就能正常播放声音了。

某天使用PS3玩游戏DEMO后，光头就再也无法正常读取所有支持的光盘了，请问现在还有得救吗？换一个蓝光光头大约多少钱？会不会有调换零部件的问题？[桂林 安然]

出现这种情况目前惟一的解决方法就是更换蓝光光头，而根据每个地区商家的定价不同，所需要的费用也会有所差别，大约需要300元左右。至于拆机更换光头是否安全，你不妨阅读本期PS3专页的相关文章。

①我的X360最近出现很奇怪的问题，就是开机后没有画面，用手柄或是主机上的开关键开机，跟正常开机是一样的有绿色滚动的光环出现，但却没有画面显示，而且无法识别到手柄（手柄上导航键的光环不停地闪烁），不过背后的风扇的确在转……用主机的开关键关机后，再开机就正常了（不管用手柄或是主机的开关键开机都有画面出现），而且主机关机后五六个小时不用就又会出现这个问题，甚至每次解决这个问题开机后，上次设好的时间也被还原成了默认出厂的时间[guoxiaodong1984]

X360由于设计上的原因，在长时间不开机“冷却”之后，再次开机通常都需要一次“暖机”的过程，尤其是在天气较冷的情况下更加明显，所以你所提到的需要两次开机才会正常运行的情况是比较普遍的正常现象，你无需为此过于担心。至于时钟显示问题，由于X360主板上并没有内置电池，所以在完全断开电源一段时间后，主板就无法记录当前的时钟设置，如果不想长时间接通电源来保证时钟正常运转的话，你也可以在开机时就连上LIVE网络，系统会自动与互联网时间进行同步。

①请问现在PSP用2G的记忆棒还是4G的记忆棒好呢？4G有红棒和黑棒的区别，到底差别在哪里？②3.03OE-C的系统是不是不能玩最新的游戏，比如《危机之源 最终幻想VII》和《勇者别嚣张》，如果要玩，必须要升级到最新的系统版本吗？[snakexuan]

①目前来说，2G和4G除了容量上的差别外，在实际使用中几乎没有任何差别，所以你可以根据自身的情况来选择记忆棒的容量，而针对4G的原装记忆棒而言，红棒为高速棒，上面会有High Speed字样，而黑棒则是普通记忆棒，读取和写入的速度要比红棒慢；组装机记忆棒中两者实际上只是外壳上的差别，但经过专业的软件进行测试后，红棒的速度还是略高于黑棒，你不妨作为购买时的参考。②你所提及的两个游戏都需要高版本系统的支持，所以建议你升级到最新的3.71 M33-4自制系统再进行尝试。

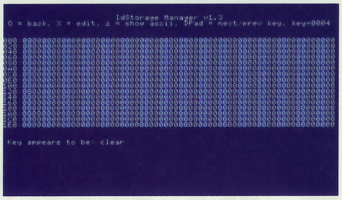
	SONY 红黑高速 3839MB 组棒	SONY 黑色普通 3882MB 组棒
读取	8.2290 MB/s	7.0344 MB/s
写入	5.6556 MB/s	2.3297 MB/s

索尼官方最近开始免费提供将PSP记忆棒中的游戏以及数据在PC上进行管理的软件“Media Manager for PSP”，下载安装该软件后，将插入记忆棒的PSP使用USB与PC连接并进入“USB模式”就可以通过该软件进行数据管理。请问第一次使用该软件注册后，关联的PSP必须在注册的这台电脑上使用，还是可以随便使用呢？[yuanyengel]

第一次注册成功后，只要使用该软件对PSP中的文件进行过管理，那么系统就会在PSP内生成对应的帐号信息，之后即便是更换电脑，使用同一PSP连接电脑时仍然可以通过相同的帐号对其中的文件进行管理。

我的PSP从3.52 M33-4升级到3.71 M33时出现了问题，屏幕上出现了“Error 0X00000060 checking idstorage degeneration”的错误提示，之后就重新启动了，试了好几次都是这样，最后我又将系统恢复到1.50，然后再重新升级，还是出现同样的情况，请问现在我应该怎么办呢？[苏嘉辉]

出现这种情况你可以使用“idstorage manager”这款软件来对系统进行必要的修复，以便能够顺利地进行升级。运行软件后在主界面按△键进入编辑模式，之后利用十字键↑↓选择key（即右上方显示的key=0004），并按×键对key=0004～0008这五个key进行编辑，如果屏幕提示“Attempt to read key returned code 80000025”则按△键创建新的key（按○键返回上一级菜单），最后将以上5个key创建完毕后，再按照正常的方法升级到3.71 M33即可。另外还需要提醒你，升级前请在恢复模式中将“Configuration”下的“game folder homebrew currently”更改为“3.52 kernel”，否则会出现系统版本过低而无法升级的提示；如果你的PSP是硬降或TA-082的主板，有可能还会出现“some of your idstorage keys have not the correct value,probably duo to a downgrader. in order to continue,press x to restore the correct value, press R to exit”的提示，此时按×键修复即可正常升级。



▲创建新的key后会出现图中的界面。

游戏 GAMES

①《最终幻想水晶编年史 命运之轮》中合成主角最终武器所需的素材“生锈的剑”要怎样才能得到，我已经3周目了，所有角色都是最终装备，就差主角了。②《无暇传说》关于难度的选择マニア、ノーマル、ハード、分别代表什么意思？为什么我觉得マニア比其他两个难度更难打呢？③我NDSL的上屏有点松，会出现“断轴”问题吗？有没有办法可以补救？[佛山 波波池]

①要打造主角的最强武器“诸神的黄昏”（ラグナロク），需要先将游戏通关一次，这样就会在大地图上追加隐藏迷宫“リバーベル”，进入其中消灭普通的敌人或BOSS都有一定几率掉落“生锈的剑”（ふるびたけん），耐心地刷几次看

看吧。②看来你对“《传说》系列”的传统还不是很熟悉，这三个日文分别代表的是：ノーマル(Normal)、ハード(Hard)、マニア(Mania)，难度依次上升，マニア难度下敌人的体力和攻击力都会大幅度增加，如果没有足够的实力，在此状态下对付游戏后期的敌人几乎等于自取灭亡，不过使用此难度也有相应的好处，那就是战斗会更容易得到S级评价，并且获得的GP也会更多。③虽然你的上屏目前有些松动，但是只要今后在使用时注意不要用力地开合NDSL，还是可以最大限度地避免“断轴”现象的发生，而此类情况属于主机本身的质量问题，你只能联络购买的商家，看能否提供更换的服务。

@ 请问《蓝龙》里的便便蛇王怎么打？去碰了几次都被BOSS的全体攻击直接秒杀。目前我的人物等级60左右，影兽技能基本都练出来了……[Murphy]

对付他除了人物等级最好在70以上外，最重要的还是影兽等级一定要足够高，因为学会一些特定的技能后，也能增加我们获胜的几率。其中剑士之壁（铠战士）、回魂术（白魔法师）、魔法快速蓄力（白魔法师）、连续魔法（力魔法师）、连续攻击（刺客）、提升暴击几率（武僧）这几种技能最好让每位同伴都学会，同时在战斗中也要多利用辅助魔法来拉开敌我间的能力差距。

@ 我想上Xbox LIVE上玩《使命召唤4 现代战争》，但进入游戏后因为全是英文，所以就随便选了个地图并开始游戏，但是后来我才发现整个游戏场景中始终只有我一个人，并没有其他玩家，请问要怎样操作才能联机对战呢？是否还需要选什么主机之类的？[王海]

根据你说描述的情况，你应该是在联网模式中选择了“Private Game”，将自己作为了主机，只有使用“Invite Friends”或等待其他玩家加入才能进行多人联网对战；如果你想加入其他玩家所创建的游戏房间，在联网模式中选择“Find Game”，接着再选择一个对战模式，系统就会自动分配你到相应的房间中参加游戏了。

@ 《最终幻想III》最终boss怎么物理攻击对它无效呢？而它的一记全体攻击就直接让我方全灭……我的角色都在55级左右，打其他BOSS和杂兵都很轻松，唯独最终BOSS怎么打都没反应？[dong305766806]

一开始最终BOSS处于无敌状态，所以我方的任何攻击都对其无效，千万不要在一进入“暗之世界”就和其战斗，这样必死无疑。要想破除最终BOSS的无敌状态，需要在暗之世界的四个角落消灭掉守护水晶的四个BOSS(胜利后一定要记得调查水晶解开封印)，之后再从中间的道路前往最终BOSS处就会迎来真正的最终决战，由于敌人会连续三次行动，所以必须要有一名同伴来负责回复，使用忍者的投掷技能对其伤害较高，此时也不要吝啬道具，把能用的都用上，坚持到底就是胜利。

@ ①玩《啪塔砰》时，显示游戏厂商的标志后，画面就一直停在了“NOW LOADING”的界面，记忆棒的灯也不闪了，现在应该怎么办？②如果我想向“读编往来”栏目发送Email，应该发送到什么地址呢？③怎样才能在LEVELUP上开自己的BLOG呢？[∑姬殿下‰]

①出现这种情况应该是PSP的引导模式没有设置正确，按住R键开机进入恢复模式后，将“Configuration”下的“UMD Mode”设置为“M33 driver -NO UMD-”即可。②《读编往来》栏目的Email地址为：ucg@ucg.com.cn，欢迎你随时提出对杂志内容以及形式方面的建议。③现在LEVELUP的BLOG已经全面开放注册，不再需要“注册码”，进入http://blog.levelup.cn，点击页面上方的“注册”，按提示步骤填写个人的相关资料就可以开通了。

@ 193期《G世纪 战魂》攻略的机体开发资料中，机体名字后方括号中的数字是什么含义？看了好半天还是没有明白……[427971031]

这里的数字是代表如果要开发出该机体，上一形态机体所需要达到的级别，为了便于你理解，下面我们就引用攻略中老虎系的前5个机体来为你进行讲解。根据表格所示，我们可以得知，要开发出グフ·フライトタイプ，必须先将グフ提升到4级(即グフ·フライトタイプ后方的数字)，而要改造出ドム则需要将グフ·フライトタイプ提升到3级才行。

@ 最近迷上了《恶魔城 暗之咒印》，为了将图鉴里的偷窃全部完成，所以麻烦晴天列出以下怪物的偷盗时机（以下为图鉴编号）：63、67、76、80、89、98、99、100、107、109、110、113、114、116、118、120、121、122、123、125、126、127、128、129、130、131、132、134、135、137、138、139、140、141。[陈劲增]

“《恶魔城》系列”也是晴天个人比较喜欢的动作角色扮演类游戏之一，能够为你解答相关的问题自然非常的开心，下面就为你列出游戏中敌人的日文和英文对照表，希望能够帮助你尽快完美本作。

编号	日文	英文	偷盗时机
63	サンダーデーモン	Thunder Demon	跳起正面攻击，引诱它防御我方攻击
67	デスリッパー	Death Ripper	靠近它跳起落地的瞬间
76	ギ·リー	Gi–Lee	让它偷去一件道具并准备逃走时
80	アームドスプリンター	Armored Sprinter	使用使魔Battle的防御壁反弹几次它的冲撞攻击
89	半鱼人	Merman	当它使用滚动攻击时
98	サンダーデーモン	Thunder Demon	跳起正面攻击，引诱它防御我方攻击
99	フロストデーモン	Frost Demon	当它在空中使用俯冲攻击时
100	スケルトン	Skeleton	当它使用普通攻击时
107	フロストドラゴン	Frost Dragon	当其进行蓄力攻击时
109	のみ男	Flea Man	当它跳起落地的瞬间
110	デスリッパー	Death Ripper	靠近它跳起落地的瞬间
113	ヴァサゴ	Vassago	防御时攻击将它挑空
114	ファイナルガード	Final Guard	当它使用喷火攻击时
116	ダークウォーロック	Dark Warlock	当它咏唱魔法时
118	グール	Ghoul	当它使用飞扑攻击时
120	サンダーデーモン	Thunder Demon	跳起正面攻击，引诱它防御我方攻击
121	フロストデーモン	Frost Demon	当它在空中使用俯冲攻击时
122	ホワイトゲイビアル	White Gravial	当它吐毒雾时
123	リザードシャーマン	Lizard Shaman	当它使用喷火攻击时
125	アサシンゾンビ	Assassin Zombie	当它从土里钻出的瞬间
126	ブレイズファントム	Blaze Phantom	使用完美防御将它击倒的瞬间
127	アームドスプリンター	Armored Sprinter	使用使魔Battle的防御壁反弹几次它的冲撞攻击
128	ユニコーン	Unicorn	当它结束突击的瞬间
129	アムドゥシアス	Amduscias	当它使用书本攻击时
130	ベリガン	Slogra	用使魔Battle的特技Aura Blast将它击倒的瞬间
131	イフリート	Efreet	被它抱住准备自爆时，挣脱后的瞬间
132	ジン	Jin	将它HP削减到一定程度
134	ギャイボン	Gaibon	当它使用超声波时
135	スケルトンライダー	Skeleton Rider	将坐骑上的士兵消灭后
137	ハーピー	Harpy	故意被它抓起，挣脱的瞬间
138	コカトリス	Cockatrice	当它使用石化喷雾前抬头时
139	バジリスク	Basilisk	当它使用冲刺攻击时
140	スペクター	Spectral Sword	使用魔法阵攻击的时候
141	サイクロプス	Cyclops	当它举起铁棒最后一挥前的瞬间

飞信 Fetion 游戏机给站 Vol.8

活动号码：992224
昵称：游戏机实用技术

12月获奖名单公布

在本期公布获奖名单后，本刊和中国移动共同推出的“飞信互动问答抽奖活动”就要告一段落了。在这几个月的时间里，每天我们都会从无数热情的玩家那里收到大量关于主机硬件或游戏的相关问题，虽然并不能一一进行回复，但是大家对活动的支持还是让我们亲身感受到新交流平台所带来的便利。今后有条件的玩家仍然可以通过飞信软件向我们提出游戏的相关问题，我们也同样会精选其中的问题为大家进行在线解答或在杂志上进行刊登。

另外从下期开始，《问题小卖部》也将迎来新年的第一次改版，更具话题性的全新版块也会让更多的玩家参与到“你问我答”的互动中来，最后还是要提醒一下大家不要忘记向《问题小卖部》提交问题的方法：平信、Email、飞信，一个都不能少哦～

一等奖
中国移动定制手机
645111808

二等奖
ACG精美周边

563710645	646287269
576465733	647151840
607168289	647845958
618294472	648029262
645058423	650239474



生化研究所

整天谈论什么病毒啦、丧尸啦、怪物之类的东西难免会让人感到厌烦。这一次的栏目中，我们就来盘点一下系列作品中最受欢迎的武器——麦林手枪。不论是对武器有着较深研究的军事迷还是仅仅因为《生化危机》才开始对这些大威力手枪产生兴趣的玩家朋友，相信在您看了以下的内容后，就会对整个系列中出现的这类武器有一个较为系统的了解。

Email:Game3@ucg.com.cn

《生化危机》中的大威力手枪情结





对于每一个生化玩家来说，在游戏开始后尽快取得能够令主人公所向披靡的大威力手枪绝对要比在物品箱里积攒一大堆草药更重要。“大威力手枪＝克敌制胜的法宝”，这已经成为存在于整个系列中的铁律，下面就让我们来了解一下这些所谓的大威力手枪为何能够拥有独当一面的巨大杀伤力。

“麦林手枪”，这是大威力手枪在“《生化》系列”中的称呼，其实，所谓的“麦林”并不是指手枪本身，而是这类手枪所实用的大威力弹药，即麦林弹。麦林弹又称麦格奴姆弹或马格南弹，系英文“magnum”的音译。之所以将这种大威力弹药取名为麦林弹，是因为它的造型十分接近暖水瓶，这也是“magnum”的原译。作为大威力转轮手枪的专用弹药，麦林弹拥有大口径和高装药量的特点，弹体粗长，顶部为裸露的铅质平顶弹头。麦林弹在发射时，粗长的弹壳内装药可以在瞬间燃烧并释放出大量燃气，令发射的弹丸具有较高的动能，当弹丸在击中目标的一瞬间，裸露的铅质弹头在巨大冲击力的作用下变形，将整个弹丸所具备的能量全部释放到目标物体上，造成局部的空腔效果。在游戏中，当我们实用麦林手枪射击丧尸头部的时候，在巨大能量的冲击下，丧尸的脑袋自然就会像被敲碎的西瓜一样爆裂开来。

由于是转轮手枪的专用弹药，所以使用握把内弹夹装填的普通机械式手枪无法发射这样的高能弹药，更何况普通手枪的枪膛根本无法承受麦林弹发射时的枪膛压力，也正因为这种情况，能够发射这种大威力弹药的特制手枪被研制出来，这其中最为有名的就是我们所熟悉的沙漠之鹰。传统的转轮手枪虽然有着更为可靠的机械性能，但它的最大缺点是转轮与枪管之间的细微缝隙会造成发射时的燃气泄露，这直接影像着弹药的发射初速。而沙漠之鹰则不然，由于它是采用现代自动／半自动手枪的封闭式枪膛构造，所以弹丸的发射初速较转轮手枪有大幅度提高。同样使用麦林弹，沙漠之鹰的效能自然就比转轮手枪高上一截。在《生化2》中，里昂使用沙漠之鹰开火时会伴随着较大的后坐力，这一点十分正确地再现了沙漠之鹰的发射情景。

麦林手枪的大威力在对付大型动物的时候有着极大的优势，但这并不表明它就可以代替一切单兵武器。持续火力差和后坐力大是这种武器的缺点。而在“《生化》系列”中，它的作用也被过分夸大，在《维罗尼卡》中，它的单发威力居然要超过有着“现代自动步枪之王”称号的AK－47，这绝对是不现实的。





▲来自巴西“金牛座”公司的大威力转轮手枪。

爆！《生化4》同屏显示人数极限

虽然近期最为火爆的《生化》系列作品非《历代记》莫属，但纵观整个系列，最经得起玩家反复挑战和挖掘游戏要素的还要数《生化4》，这一次向大家介绍的就是《生化4》同屏显示敌人数极限。曾经有玩家试验过，在NGC版本的《生化4》中可以令同屏最多显示16人。

不过就在最近，有玩家通过自己的努力证明了曾经被许多人认可的显示人数上限其实还可以进一步提高。这一次，得到的记录竟然是远远超过预期的23人，游戏的版本仍然是最早的NGC版本，场景是城堡中的喷泉大厅。为了在刷出足够多的敌人之前保证“不杀生”以及自身的生命安全，我们还需要事先准备好足够的闪光弹和回复道具以备不测，如果觉得阿什莉实在是个负担，那么完全可以在游戏开始前选择黑手党里昂和盔甲妹阿什莉的特殊服装搭配，挨到满屏幕黑压压一片全是教徒的那一刻只是时间问题。



“《生化危机》系列”中的麦林手枪

作品	图	说明
一代		柯尔特大蟒，游戏中后期才能得到，是对付猎杀者的最有效武器。
二代		二代中出现的沙鹰采用.50英寸口径，可进行强化改装，威力十分强劲。
三代		本作中麦林枪的取得地点并不是固定的，但实用性要比前两作有所提高。
枪之危机		威力依旧令人放心，不过游戏中的弹药实在太少，实用性大幅下降。
维罗尼卡		在本作中需要解开一个传送带的谜题才能获得，一不小心就会错过。
枪之危机4		与二代相同，只是无法进行改造。
一代复刻		复刻版中这支枪的取得位置有所变化，虽然造型拉风，但威力并么有提高。
一代		这把防身用小枪也是使用麦林弹的，只是仅有一发子弹，用完即弃。
零代		玩家在游戏中可以取得的第一支麦林枪，威力稍小，弹药也不多。
零代		比一代复刻版中的麦林枪造型还要酷的一支枪，比利的最爱。
四代		“折翼蝴蝶”的名气是在里昂手中打出来的，不过它的实用度并不高。
四代		M1911摇身一变成了“Killer 7”，它在游戏中的实用性还是蛮高的。

真 天下无双 第2话

隔期见的《无双》专页又来了！除了每期必见的诹访原宽幸大图，又有其他精彩内容奉上！这里也希望各位玩家能够踊跃提出自己的意见，像最近有封来信就很让纱迦触动。信中说，请问光荣是什么？老玩家肯定知道光荣就是Koei，也就是《无双》的开发商了，不过没有考虑到新玩家的感受的确是兄弟在下敝人我的失误啊！因此还请大家多多指教了。

《无双大蛇》角色专用道具考证 蜀国篇

PSP上要出《无双大蛇》的消息真是让人精神抖擞，而且玩法也不会是传统PSP版的走格子方式，就是不知道会不会增加各角色的最强武器。当然就算不增加，光是各角色的专用道具就够我们拿一阵子了。

说到《无双大蛇》的角色专用道具，很多人都只看中了它增加类型动作的效果以及开启画廊的效果，往往忽视了它们的名字。其实这些道具除了小部分是光荣瞎掰的外，大部分都是有来头的，比过去的那些武器要有谱得多。本话先为大家解析一下蜀国诸将的角色专用道具。

赵云 孔明の锦袋：《三国演义》第五十四回，周瑜定下美人计，假意以孙尚香许配刘备，欲将刘备赚来东吴杀害。诸葛亮将计就计，命赵云陪同刘备去东吴娶亲。临走前，诸葛亮给赵云三个锦囊，里面藏有三条妙计。赵云依计行事，最后令东吴赔了夫人又折兵。成语中的“锦囊妙计”一词便是由此而来的。

关羽 春秋左氏传：关二爷读《春秋》是相当有名的故事，实际上关羽读的是《左传》。不过《左传》实际上是一部用史实解释《春秋》的书，故又名《春秋左氏传》。传说公元200年徐州兵败之后，关羽被迫投降曹操。曹操为绝关羽身在曹营心在汉的念头，故意将关羽与刘备的两位夫人关在一间房中。夜间关羽来到室外，秉烛奋读《春秋》，通宵达旦也不知倦。曹操闻讯后佩服不已。

张飞 桃园の酒：光荣原创。取张飞好酒和桃园三结义而来。

诸葛亮 出师表：《出师表》是诸葛亮的代表作，古人云：读《出师表》不哭者不忠。前段时间说中学课文欲取消《出师表》，还引来无数争论。《出师表》又分《前出师表》和《后出师表》，“鞠躬尽瘁，死而后已”便是《后出师表》的经典名句。

刘备 敬母の草鞋：光荣原创。刘备是孝子，从军前是卖草鞋的。

马超 西凉锦の手纲：光荣原创。马超在西凉外号“锦马超”，手纲即为马的缰绳。

黄忠 黄忠弓：光荣原创。取黄忠箭法通神而来。

姜维 兵法二十四编：《三国演义》第一百四回，诸葛亮将平生所学写为二十四编书，共十万四千一百一十二字，内有八务、七戒、六恐、五惧之法。临死前诸葛亮将这二十四编兵法传授于姜维，姜维凭借书中内容帮助蜀国在诸葛亮亡后又支撑了数十年。

魏延 反骨相の面：光荣原创。诸葛亮认为魏延脑后有反骨，日后必反。游戏中将反骨与魏延的面具结合，就有了这个东西。

庞统 水镜绢布：光荣原创。《三国演义》中只有水镜先生推荐庞统的情节，不过民间传说中庞统、徐庶、诸葛亮都是水镜先生的徒弟。

月英 络操り人形：宋朝人范成大著有《桂海虞衡志》，书中记载了宋代以广西地区为中心的人文地理。据该书记载，诸葛亮的夫人黄氏能够以木人椿米磨面，来再多的客人也能款待。诸葛亮后来从夫人处学到这门技术，造出了有名的木牛流马。

关平 云长钵卷：光荣原创。云长是关平义父关羽的字，钵卷是头巾。

星彩 翼德の首饰：光荣原创。翼德是星彩之父张飞的字。



无双绘卷 秋风五丈原·反逆之魏延

答案：B

《无双》在欧美

尽管游戏影响力还不足，但光荣（Koei）对欧美市场的重视程度在日厂中算是数一数二的。早在PS时代，光荣便着眼于欧美，因此《三国无双》在日版发售的同年（1997年），便推出了欧美版，采用的名字是《Dynasty Warriors》，这个名字直译过来是“王朝勇士”。

到了2000年，PS2的《真·三国无双》发售了。由于游戏类型不再是格斗，而且游戏玩法很有新意，因此光荣在“三国无双”之前加了一个“真”字，这在日本人看来是很平常的做法，中国人也大致能理解。不过对于欧美人来说，要想让他们理解这个“真”字就很困难了。由于《三国无双》在欧美的销量还算可以（超过30万），不少欧美玩家也认识了这款作品，因此最后光荣决定将《真·三国无双》命名为《Dynasty Warriors 2》。

于是，之后的《真·三国无双2》在欧美成了《Dynasty Warriors 3》，《真·三国无双3》在欧美就成了《Dynasty Warriors 4》，依此类推。最新的《真·三国无双5》则是《Dynasty Warriors 6》。其中《Dynasty Warriors 4》也是系列在欧美销量最高的一作，仅在美国的销量便有47万。

2004年诞生的《战国无双》，在欧美采用的名字是《Samurai Warriors》。Samurai来自于日语サムライ一词，写成汉字的话是“侍”，也就是日本武士，这个词早就已经被吸收进英语了。“《战国无双》系列”同样是每作必出欧美版的，其中甚至还有仅在欧美发售的作品（如X360版的《战国无双2 帝国》）。而我们熟知的“《猛将传》系列”同样是每作必在欧美发售的，不过《猛将传》在欧美的名字是《Xtreme Legends》（极限传奇），“《帝国》系列”则是正宗的《Empires》。

最后考一下大家：《高达无双》在欧美被称为什么呢？答案请在本页内找。

A.《Gundam Warriors》
B.《Dynasty Warriors:Gundam》
C.《Samurai Warriors:Gundam》
D.《Gundam:Xtreme Legends》



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

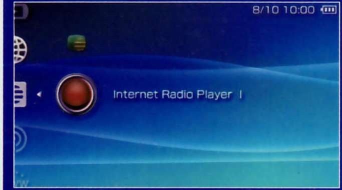
新年伊始，国内的购机热潮终于到来，市场上各大主机均出现了热销的态势，许多店家也出现了一度断货的情况。目前为止，各大主机的价格尽管有所上浮，但仍未出现国庆时的大幅上涨的局面。由于各种因素的作用，PSP在国内依然是最受欢迎的机种，而且这一优势还非常明显。Arcade版X360在国内也有大量的需求，许多二次购买X360的玩家不约而同的选择了这个版。可惜现在往往是有价无货，目前在国内很难以合理价格买到Arcade版X360。

破解直击 HACKER INSIDE

文 raeca

●SONY正式发布PSP 3.80系统

索尼于2007年12月18日正式发布了PSP的3.80系统。此次更新全面提升PSP的网络功能，并且针对新PSP-2000进行了专门的优化。



▲新增加的网络收音机。

更新内容

1、增加预览Video目录下的视频文件的功能。
2、支持RSS频道的OPML文件类型的导入与相关源的访问。
3、支持经由RSS源订阅图片，可登陆RSS频道下载保存网页中的图片。
4、使用1seg移动数字电视配件进行节目播放录像：
此次升级后PSP-2000将可以使用1seg移动数字电视配件进行节目录制，并可以根据1seg的节目表进行节目录的预约，记录的影像将会被存储在记忆棒上，可以在PSP中进行播放观看。
5、增加网络收音机功能：
3.80系统可以下载并专为PSP而设计的收听网络收音机程序，实现网络广播的收听。
6、使用PLAYSTATION Spot进行壁纸游戏体验版等免费下载，BBMobilePoint开始提供服务。



▲豪华版的包装盒上注明了仅附带32MB记忆棒、软包、挂绳、以及清洁擦布。

市场风向标

PSP-2000在12月底曾一度出现过1340元的报价，但随着圣诞与元旦，香港与日本停止供货(都过节去了)，国内市场的价格又开始逐步攀升，目前的平均报价为1380元。

本期最受关注的主机莫过于PSP-2000DR——圣诞特别限定版圣诞红主机。其实无论是圣诞还是新年，代表着喜庆的大红色永远是最受欢迎的颜色。另外，圣诞红主机也是目前惟一拥有豪华版的颜色，这也是吸引不少玩家的卖点之一。但其实这次的2000型的豪华版的配置与1000型的豪华版相比却显得十分鸡肋，包装内仅有记忆棒、软包、挂绳以及一块清洁擦布，比1000型的豪华版少了最令人心动的原装线控耳机，然而价格上却却丝毫不见优惠，目前市场上的价格在1800元左右。相比之下，圣诞红主机的普通版的性价比要更高一些，但由于普通版的数量要更加稀少，使得市场上一度出现供不应求的局面，其价格也比早先上市的其他颜色要贵上近100元，价格约为1500元。

另外，近来3839M的的高速组棒品质出现严重问题，无论是黑色外壳还是红黑色外壳，均有90%以上的概率在记忆棒拷满后损坏，无法正常运行ISO以及播放MP4电影等现象，具体原因尚不明朗。对此存在问题的记忆棒目前尚未有切实可靠的辨识方法，只能通过拷满数据后进行检测。请广大玩家购买时务必注意。对于手头较为宽裕的玩家，Sandisk的原装行货4GB蓝棒将是不错的选择。



▲圣诞红PSP-2000的按键又再度变为不透明的材质。

与PSP相比NDSL的价格出现了强劲的反弹(馈赠佳品？)，从12月初的1000元高跳至近期的1200元，在一个月的时间内涨幅高达200元，让不少玩家始料不及。但在此时，行货iDSL却表现出了只有正品行货才具有的稳定市场的能力，价格巍然不动，依旧保持在1100元左右。烧录卡方面，受国外烧录卡需求的上升，R4的价格依旧保持上涨的态势，目前的价格在240元左右。而目前新推出的DSTT烧录卡因其性价比出众，受到许多玩家的追捧，但由于厂方对出货量及价格控制的较为严格，没有出现因市场因素而造成的涨价，国内的平均价格在170元左右。与NDSL一样，由于国外年末商战从来都是任天堂占了头把交椅，所以Wii自然也是受到国外玩家的空前追捧，故而哪怕是新版主机，目前在国内也变得开始紧俏起来，使得Wii的价格有所上涨，平均报价为2250元左右。而同捆新周边Wii平衡板的《Wii Fit》的价格也逼近了1000元。

PS3方面，黑色40G版本价格较为稳定，与上期相比没有太大的变化，仍然保持在2900元上下，而白色40G版本却仍然一机难求，许多店铺大多是有价无货。对于计划在近期购入PS3的玩家，Raeca认为不必追求白色版本，一是没必要为一款并不是太特殊的颜色的主机而大费周章(相信以后肯定还会有更特殊的颜色等待着大家)，二是白色主机的配件同样难以购买。

而X360与PS2并没有出现太大的波动，价格分别为2850元与1180元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65nm、HDMI、带2张正版)	2900元	2850元	2850元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)2900元	3000元	2800元	2780元
原装六轴手柄	260元	290元	280元
原装DS3震动手柄	450元	430元	420元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1140元	1140元	1150元
NDSL主机	1230元	1230元	1210元
R4	230元	240元	230元
DSTT(标准版)	170元	170元	170元
DSTT(豪华版)	238元	238元	238元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	220元	210元	210元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	100元	100元	100元
金士顿 2GB TF卡(行货)	180元	180元	180元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2240元	2230元	2200元
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
Wiifit(同捆Wii平衡板)	980元	980元	960元
高仿色差线	50元	40元	40元
NGC组装手柄	30元	30元	30元
Wii SD卡适配器	38元	38元	38元
Wii直插电源	50元	60元	50元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1380元	1400元	1380元
PSP-2000主机(圣诞红)	1480元	1500元	1480元
PSP-2000高仿线控耳机	50元	50元	50元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
8GB高速组棒(Sony黑棒)	560元	580元	550元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

市场报价信息更新截至2007年12月7日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

烧录卡内核更新及PSP系统更新下载地址：http://raeca.wiioh.com



▲边框、钢圈全部为红色。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



最近一段时间，玛娜迷上了各种五花八门的频道节目，我也看得直眼馋，可无奈家中的网络出了些问题，平时浏览网页都成问题，给Wii升级的时候总是中途断线，更不用提什么下载网络频道了，实在是让我火大。做完这期杂志后说什么也要把这破网络搞定了先！



这任天堂的选美频道简直就是克隆人大赛，前段时间有一个“埃及艳后”选美，获胜的前二十多名长的几乎一模一样，这还不算什么，过了段时间又推出了一次“《爱丽丝梦游仙境》的爱丽丝”选美比赛，所有获胜的Mii都是清一色的蓝裙金发大眼睛小萝莉，完全一点新意都没有……不过话虽这么说，选美频道里的名人模仿秀倒是颇为神似，等收集差不多了就放出部分精选供大家一同欣赏。

Wii Fit 健身日志



不知道各位幸福快乐的玩家有没有在圣诞期间仍然坚持每天健身锻炼，如果没有坚持的话，那就要错过有趣的东西了。在圣诞期间进入《Wii Fit》可是有特别对话和画面的哦（刚进入的时候看到Mii脑袋上顶了个帽子非常喜庆地放拉炮，而且还伴随着天降雪花的效果，玛娜还以为是长期锻炼受到了奖励，结果大失所望……）。不过圣诞特别画面虽然华丽，但在这之后的元旦就只有区区一句“新年快乐”作为区别，让人多少有些泄气，看来现在新年的号召力确实已经大幅全线落后于圣诞了。

说到过节，顺便提醒一下大家，《Wii Fit》里的“运动备忘录（运动メモ）”可以将《Wii Fit》之外的运动量换算成运动储金——不要小看它，这可是超级有用的一项功能！如果遇到了圣诞节这种一定要和朋友一起出去狂欢、或者逛街逛太久后懒得再去运动的情况，就可以记到“运动备忘录”里作为“今天已经运动过了的依据”哦。虽然用这种方法得到的运动储金没法解开任何新训练项目，不过考虑到想要追求全勤的玩家，可谓是省时省力的良方。

（炎骑士：你这分明就是投机取巧！）

Wii 天堂之声

你的Wii遥控器出故障了吗？给任天堂客服打电话吧！

最近，来自美国的Russ Neumeier身边发生了这样一件事。他为自己的孩子买了一台Wii作为圣诞节的礼物，只是，可怜的Wii遥控器没经得住孩子的一番折腾，不出几天就罢工了。起初，Neumeier试图自己修复，他发现在进行游戏时，Wii遥控器只能按键选择，而无法进行体感控制操作。显然，遥控器前端的红外摄像头出了故障。于是他拨通了任天堂的客服电话。尽管是圣诞期间，但任天堂的客服仍然处于工作状态，电话一端的工作人员在仔细听取了Neumeier的诉说后，建议他将遥控器的按键一面朝下，然后用手掌拍打遥控器若干次。奇迹出现了，出现故障的遥控器居然在这样一通折腾后可以正常工作。

问题虽然解决了，不过Neumeier认为，如此简单的应急修复方法，任天堂为什么不将其标注在产品说明书上呢。估计在任天堂看来，这样的办法虽然好用，但实在过于另类，实属上不得台面吧。



■你舍得狠狠拍打自己的遥控器手柄吗？

向肌无力患儿捐赠Wii主机，任天堂推行爱心策略



前不久，任天堂向一名澳大利亚的先天性肌无力小患者捐赠了一台Wii主机。意在通过这台拥有体感互动机能的游戏机帮助患病儿童恢复健康。

今年年仅11岁的Taylor Smith患有先天性的骨骼疾病和肌无力。可怜的她只能看着同样年龄的其他小朋友在户外尽情地玩耍。与Taylor一家关系密切的Tony Watkins在得知Wii的体感操作机能以及众多的体感游戏之后，便立即写信给任天堂，希望能够得到来自这家百年游戏老铺的帮助。任天堂立刻做出反应，向小患者捐出了一台Wii。她的母亲在看到女儿与家人一同玩《Wii Sports》的情景时显得十分激动，她表示，这还是她第一次见到自己的女儿这么开心地与家人一同进行游戏。

《赤钢铁2》开发确认

Ubisoft公司在Wii首发时推出的注视角射击游戏《赤钢铁》曾经拥有骄人的战绩，这款硬派作品一度是Wii主机上销量最好的第三方游戏之一。而就在最近，来自任天堂官方杂志的消息确认这款劲作的续篇《赤钢铁2》已经处于开发中。据称，这款续作不仅将继承前作中倍受玩家好评的游戏系统，还会在游戏画面和游戏角色的AI设定上进行大幅度强化，此外，游戏中操控判定的精确度也将得到提升。不过，目前Ubisoft官方并没有公布任何实际的游戏画面，我们只能通过前作的整体风格来猜想这款新作所能达到的水准。

Wii 八卦一箩筐

超级袖珍的Wii主机宣传车

话说任天堂的Wii主机在整个2007年中取得了骄人的销售业绩，除了拥有极易上手的简易操作方式以及低于其他两台次世代主机的价格外，任天堂所做的大力宣传也是促使这个白色精灵走向成功的重要原因之一。现在大家所看到的就是任天堂专门用于为潜在顾客作展示的专用车辆，真没得说，实在是太小了！这种专门的宣传车不仅在外观涂装上有明显的厂商LOGO以及Wii的标识，还在后备箱的位置专门放置了一台电视机和Wii主机以供对主机产生兴趣的路人试玩。试想一下吧，凭借这种遍布大街小巷的宣传车的广告轰炸，Wii怎么可能不热卖呢！





任天堂全明星大乱斗X

近期关注游戏



发售日 2008年1月24日

推荐度 ★★★★☆

将众多的任天堂知名游戏角色集结在一起展开乱斗是这款游戏的最大特点，不仅如此，来自《潜龙谍影》的斯内克也将友情客串其中。这款即将发售的游戏绝对是春节期间与家人同乐的最佳选择，不容错过！

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近LIVE出了点问题，据说是因为圣诞期间卖得太火爆，微软没有来得及扩充服务器带宽所致。原本还有点不太相信，一直认为是这边网络服务商的问题，直到微软官方网站上贴出了通告。不过现在这网络服务商也的确是有问题，隔壁玩WOW的同事每当掉线的时候就骂一句“我×，又掉线了”，一晚上能听好多次“我×”，等到晚上11点以后才渐渐好转，看来这期做完是要考虑换一家网络服务商了，不然根本没法联机对战……

编辑360日记

无奈的无赖

这一代的《WE》真是最让人窝火的《WE》！

电脑永远卡位在你身前，电脑永远可以截断你的传球，电脑永远不会身后铲球犯规，电脑拼抢永远占优，电脑的角球和任意球永远那么厉害，电脑的跑位永远那么精妙……但以上都不是绝对的，为什么呢？因为你的电脑队友就恰恰相反，他们跑位总是错误的，他们传球总是松软的，他们拿球总是等待的，他们的人墙总是稀松的，他们的路线总是诡异的……反正这代《WE》是怎么别扭怎么来，怎么让你上火怎么来，我玩《WE》第一次有摔手柄的冲动。

你要是说用什么精妙的配合或者高超的战术打赢我也就认了，可你这样搞完全是无赖嘛，我算是能切身感受到被裁判吹假球是个什么心情了。由此看来这代《WE》还真是有点赶工制作，且不说拖慢掉帧这些问题，作为一个“WE FAN”，只要在比赛中能流畅，这些问题也都还能忍，但你也不能拿咱当猴儿耍吧？

不过，电脑的无赖永远也比不上人的无赖，原来一直以为LIVE对战环境比PC要纯净，毕竟LIVE不像PC那样可以用作弊器啊之类的东西，可是我错了，这世界没有什么不可能。最著名的，莫过于在LIVE上骗取成就分数了，方法众多，这里就不一一列举，免得有教唆之嫌。

近日微软的Xbox LIVE老大Larry Hryb，也就是LIVE的主程序师Major Nelson正式发出警告，警告这些通过各种手段骗取成就点数的人，“也许你们某天登上LIVE的时候，发现你们的成就点数已经清空，你们再也无法获得这些成就，情节严重的会发现你的帐号已经被封锁了”，他还对那些蒙在鼓里的人说，如果有一天，有人跟你说他可以帮你的《光环3》升级军衔和等级，千万不要做这种愚蠢的事情。

［文：多边形］

360事件 传闻满地跑，看你找不找

X360新手柄？

美国知名娱乐媒体IGN旗下Xbox专题站Team Xbox日前公开对外界确认，最近一段时间外界盛传的有关X360动作感应控制器的传闻确有其事。Team Xbox表示，他们可以确认微软在过去2年间一直没有间断过对游戏输入设备多样化的研发。他们还透露，微软的这个研发项目共包含两个方向，首先是使用以视觉呈像为基础的识别技术的游戏设备，这就是现在大家看到的X360摄像头。而另外一个，就是以动作感应为核心的游戏控制器，其性能类似于微软的Freestyle Pro和PS3的六轴手柄。此外Team Xbox方面还透露，微软目前正在致力于进一步完善X360手柄右摇杆的性能，这意味着不久后玩家们可能将见到改良型的新X360手柄。Team Xbox方面保证，将在不久后公开更多详细情报。



可信度 ★★★★☆

X360版《MGS4》？



前不久披露微软正在秘密开发X360动作感应控制器的国外网站Xboxfamily今天再暴猛料。Xboxfamily称，他们在一次未对外公开的内部销售业务电话会议后联系到了一位Konami的负责人，这位负责人亲口对他们确认，X360版《MGS4》确实已经在开发之中，预计将在游戏PS3版上市后的12–14个月后正式推出。Xboxfamily从Konami这位负责人口中得知这个消息后，立刻联系了一位熟识的微软公关部官方发言人，令他们感到惊讶的是，微软的这位发言人并没有像以往听到类似传闻后一样回答说“无可奉告”，而是给出了一段长篇大论的回复。虽然微软方面并未明言，但Xboxfamily相信这足以从侧面证实Konami负责人所言不虚。

可信度 ★★★☆☆

X360 2.0版？

根据《西雅图时报》的Brier Dudley预测，比尔·盖茨即将在今年的消费电子展上做基调演说，并将正式宣布X360的2.0版的消息。Dudley相信微软将不可避免将X360的认证推向电子消费市场。和之前所报道的一样，微软和东芝将会联手开发具有数字刻录功能、硬盘存储和高清HD-DVD光驱的X360。这一行动主要是为了联手对抗索尼的蓝光光碟格式，并且东芝也将在日本方面帮助微软开拓市场。据文中写道，微软在酝酿计划宣布带有内置HD光驱的X360游戏机，以在未来的市场上和内置了蓝光光驱的PS3继续竞争。去年的消费电子展上盖茨就曾提到将X360向消费电子产品发展的意向。由于光盘的格式战争相比家用游戏机大战同样影响深远，所以微软很有可能在今年将更大的比重放在次世代高清格式的竞争上。



可信度 ★★☆☆☆

360成就犯 《刺客信条》再爆恶性BUG 千分成就转瞬即拿

近日YOUTUBE网站上爆出一条视频，在这个视频中，通过简单的帐户切换，该用户转瞬之间就拿到了《刺客信条》的一千点成就！这游戏本来就有各种各样的BUG，但没想到在这个环节也有漏洞，国外众多“成就犯”立刻将本作抬升到与《降世神通》同样的地位上。

按照视频中的步骤，方法如下：（假设三个帐号，分别为ABC，你想获取成就的帐号为A）

1. 用A帐号登陆，进入游戏；

2. 在游戏主画面将A帐号登出，切换到B帐户；

3. 用B帐号读档进入游戏，在游戏读盘的时候快速切换到A帐号；

4. 进入游戏后迅速退出游戏，在等待回到开始画面的时候，有37个成就提示解开；

5. 按照以上方法，用A和C再切换一次，剩下的成就也被解开了。

这个方法依然有一些限制条件，似乎要求三个帐号的游戏进度是一样的，并且在读盘切换帐号时也有一定技巧。不过经本人亲自尝试过后……可耻地失败鸟……如果其他朋友有尝试成功的，请写信来告诉我，设立鼓励奖若干名。（《刺客信条》最近在LIVE上提供了升级包下载，不知道是不是针对这个BUG的）





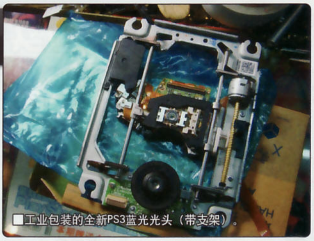


半个月前亲眼目睹室友——《游戏城寨》编辑白夜的PS3光头挂掉的惨状，我还清楚的记得他把《COD4》的光盘放进机器，在等待了半分钟还没有读出游戏的迹象时，转过头看着我们的迷茫表情，有些事情就是降临地如此突然，无论好事还是坏事。在陪着白夜去换光头的路上向他约了本期PS3专页的这篇稿子，希望读过这篇文章的读者对PS3的光头有进一步的了解，万一光头出现问题时，也不必过于慌张。

本月上旬值得关注的是PSN上的两个DEMO，《鬼泣4》与《如龙 见参》这两款游戏都将在本月推出DEMO供玩家试玩。玩家不妨下下来试玩以作购买计划的参考。

关注你我的光头

从火云同学的前言中各位看官们可能都已经了解到白夜的PS3光头最近坏了，因为送到香港去修实在是既费时又费力，所以白夜决定以身试法，到游戏店里换一个新的光头，顺带学点光头方面的知识与广大PS3玩家分享。



工业包装的全新PS3蓝光光头（带支架）。

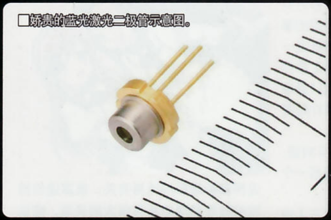
注意读盘中死机！

经过白夜自己亲身经历加网上调查，大部分光头出现问题的PS3玩家在光头挂掉前的一刻都会出现一种情况——死机，而且大多是在游戏读盘的过程中死机。注意，此时的一些非正常操作即有可能使光头发生问题，这些“非正常操作”大概包括以下几种：

1. 按手柄上的PS键强制退出游戏。
2. 按手柄上的PS键强制关机。
3. 按主机上的出仓键强制退盘。
4. 关闭机身后侧的电源强制断电。

PS3读盘死机情况的发生大多都因光头读取数据的过程中发生不可考问题所致，此时光头会提高功率“猛读”数据，以上四种操作大家可能注意到白夜都用了“强制”两字，这就如同于一架高速转动的马达被外力突然强制停止运转一样，非常容易出问题。所以遇到读盘死机的情况笔者建议大家按主机上的触摸式开关来重启机器（有时候会出现不能立刻关机并伴随三声响声，不必慌张，这是正常现象，PS3此时正在向硬盘写入数据，响声是建议不要关机的报警声），而平常游戏过后的退盘操作则尽可能通过用手柄操作“软退盘”。

PS3核心模块——蓝光光头



娇贵的蓝光激光二极管示意图。

不过即使按照以上的操作小心使用爱机的话，光头也是有可能出问题的。众所周知，在次世代主机战争硝烟弥漫的同时，HD DVD与BD的下一代光盘格式战争也在激烈进行着，而PS3采用的媒体可以说就是目前技术最先进的BD(Blu-ray Disk)，所以PS3最关键也是最昂贵的部件之一便是蓝光光驱。可以说目前蓝光技术还处于初期阶段，所以蓝光光驱的造价相对比较高且量产难度大，PS3发售之初，根据权威调研机构iSuppli的统计结果，PS3所使用的蓝光光驱造价在125美元左右，而据笔者在电脑市场调查，一般的PC用蓝光光驱目前价格都在一千元到两千元左右(PS3 40GB版本现在的市场价折合人民币大概在2700—2900左右)，而蓝光光驱的关键部件之一——蓝光激光二极管更是PS3蓝光光驱中的核心部分，同样产量不高，PS3推出的初期阶段曾经出现过一阵比较严重的供货不足现象，原因正是蓝光二极管大规模量产良品率太低。

拆开PS3的光驱（这里顺带一提，PS3光驱部分的防尘设计可以看出是下过一番工夫的，比PS2的光驱密封性要高很多，所以目前应该说不存在光头脏而导致的读盘困难问题），可以看到只有一组旋转头和对物透镜，与PS2的CD/DVD光头组合手法相同，PS3把所有的对物透镜连结在一起，蓝光激光二极管也采用“三波长激光”，同时可以发出读取CD用的近红外、DVD用的红色以及蓝光用的蓝紫色激光，所以PS3一个光头可以担负起读取CD/DVD/BD的三重任务，这样不但缩小了体积，量产性和成本方面也会有优势，这也顺应了今后的大趋势——体积小的结合型激光设备。

接下来我们说问题，在PS2时代，很多玩家可能遇到过自己的机器只读DVD或者只读CD的情况，这是因为PS2光驱的激光头由DVD光头和CD光头组合而成，其中备有两套激光器和透镜系统（不过与PS3一样，物镜还是只有一个）。这一方式使用可靠，光头寿命相对长。当其中一套回路发生故障的时候，就会出现只能读CD或只能读DVD的现象了。回到PS3上来，绝大部分的PS3玩家光头出现问题后都是BD/DVD/CD全不读，所以这里白夜根据这种情况，结合修机师傅的言论，基本可以肯定就是那个娇贵的蓝光激光二极管坏掉了，而同时这也是目前PS3所最容易出现的问题。虽然蓝光技术目前在光盘领域非常先进，但由于技术比较新，量产出的产品良品率较DVD等成熟技术也有一定程度的下降，是否自己买的机器光头属于良品范围，那就只能取决于玩家的RP了（笑）。

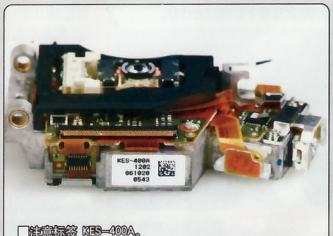
坏了不要紧！换！

目前PS3没有推出行货，所以国内大部分玩家在游戏店买到的PS3也就没了那几个月的保修期，不过不要紧，光头出了问题换一个就可以了。有看官要说了，你之前说蓝光光驱造价高量产难，换个PS3光头是不是要很贵啊？其实不然。PS3已经正式宣布过降价了，其中很大一部分成本的降低就来源于蓝光光头的造价降低，而其中蓝光激光二极管的产量和成本也降低了不少，而且日立等在蓝光技术方面走在前端的大厂也已经在国内设立了大型的蓝光光头生产基地。

白夜换光头的店里就摆放了不少更换用的PS3光头，现在PS3光头的型号为KES-400A，从原厂机器上拆下来的光头标签上就可以了解到，而更换用的PS3光头上也有同样的标签。换光头的步骤其实比想象中的要容易许多，甚至不用更换支架（PS3蓝光光头的支架与一般的蓝光播放器是通用的），拆卸几个螺丝，半个小时左右就可以完成。这里要提醒各位玩家，在更换光头时，操作者必须采用严格的静电防范措施，使用接地良好的防静电手环和防静电胶垫，以防止人身体或衣物上静电对激光光头的损坏。此外光头的轴马达和光头驱动器具有对磁场高度敏感的部分，一旦磁性物质接近它们，就会对其参数产生影响，尤其是使用那种带磁的螺丝刀更要注意，如果接触到光头驱动器，就会损坏光头物镜部分。如果您的机器光头出了问题拿到店里去换，请监督修机师傅是否严格按照以上注意事项执行的。

蓝光光头属非零售品，所以大家目前市面上能够购买到的应该是只有简陋纸盒子的工业包装品，不过不用担心，如果出现华丽包装的零售品那才有问题。最后，大家最关心的问题，目前更换PS3光头的价格，因地区差异存在，大概在210元—300元之间，玩家们注意不要被JS给坑了。

春节将至，又到了买机高峰，相信各位已经购入PS3或者即将购入PS3的玩家看到这篇文字后应该踏实了许多，如果不幸遇到光头出了问题，不用慌张，拿到店里换一个便可以使爱机重生。当然，白夜还是希望所有的玩家机器都不出问题，因为PS3的蓝光光头还是非常耐用的，遇到问题只是极低概率的情况，大家尽可放心使用。



注意标签 KES-400A。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行

终于，在本期进行时中和读者们见面了，不过很遗憾目前仍然“没脸见人”，还请诸位看官多多包涵啦！元旦刚过，似乎游戏狂潮开始逐渐降温了，不过还是会有让人期待的作品发售，《凉宫春日的约定》就没有少被关注。虽然这两天的新游戏不多，但是编辑部里的众小编们依然玩得热血沸腾。《使命召唤 4》依然坚挺，霸占着编辑部最受欢迎游戏的位置，而我们的无双总帅纱迦大人再次敬业地送上了该游戏的相关内容。《最终幻想战略版 A2》系列研究依然由我们的晴天同学带来。没有如潮水般涌来的新游戏的这段时间里，就让我们一起来慢慢享受一下之前没有好好品味的游戏吧。也许在这样的过程中会有新的乐趣！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

虚幻竞技场III 虐或被虐，一切由实力说话

原名	Unreal Tournament III		
机种	PS3	类型	主视角射击

虽然本作在发售前曾经宣称，游戏的单机部分将会非常出色。可是我们拿到游戏后就会发现，其实单机部分只是网战模式的教学，在单机部分中系统会详细地指导玩家游戏中几个网战模式的规则，果然是一切为了网战服务的游戏呀。所以在进行时中就为大家讲解每种模式的规则，祝你们战得开心！



Deathmatch 最简单的混战模式，在这里不分敌友，千万别留情面，你要做的就是杀死遇到的每1个人，最先杀到规定的杀人数就能获得最终的胜利。战斗非常混乱，玩家被杀死后会马上重生，记准场地中武器与装备的位置是最为关键的。重生后立刻冲到高威力武器所在地将其捡起，才能在战斗中占得先机。若在限定时间内无人达到要求的杀人数，那么得分最高的玩家将获得胜利。



Duel 残酷的单挑战，两个人的战斗只有1位胜者，最考验玩家势力的模式。什么？打不过对方？回去再练练吧，这可是实力说话的地方。

Team Deathmatch 基本规则与Deathmatch相似，获得一定的分数就能获胜。但是在这个模式团队作战才是关键，每杀死1名对方成员，我方就能够获得1分。在战斗中尽量与队友一同行动，孤军奋战很容易被敌人围歼，很容易白白给对方送去1分。如果在战斗中死亡，会从附近的我方据点中复活。

Capture The Flag 最为传统的夺旗模式，游戏的规则很简单，只要冲到对方基地内将旗子抢到，并安全地带着旗子回到己方的基地即可获得分数。如果抢到旗子后死亡，旗子就会落到原地，此时对方碰到旗子，就会把旗子传送回对方的基地，反之我方人员可以捡起旗子继续此次夺旗。在比赛中回避战斗，选择最佳路线才是上策。

Vehicle CTF 这个模式的全名是Vehicle Capture The Flag，本模式就是在传统的抢旗模式中加入了坦克、飞行器等驾驶工具。玩家要想成功夺旗，就必须借助这些搭载着高威力武器与装甲的工具前进。这个模式要比普通抢旗模式激烈得多，一个不留神就会成为炮灰。

Warfare 这个官方声称的新模式，其实也不是什么新鲜玩意了。所谓Warfare就是地图分布着许多据点，而两方队伍的基地中隐藏着核心。只要占据地图上的据点并将它们互相连接，只有连接到对方的核心时，主核心才会露出弱点。先将对方的核心破坏的一方就能获得战斗的胜利。据点或核心能够修，所以这个模式会比较消耗时间，但是你争我夺的场面会让每个玩家热血沸腾。



凉宫春日的约定 让世界变得更加热闹起来吧

原名	涼宮ハルヒの約束		
机种	PSP	类型	文字冒险



阳光成员R

我作为一名SOS团员（自称），当拿到这款游戏的时候那是相当的激动。虽然游戏延期了一个星期发售，但这一个星期的等待绝对是值得的。首先，游戏为全程语音，就光这一点就能让团员及声控们湿掉一大片；其次，游戏的结局有十多个，有许多还是隐藏结局，这对爱好AVG游戏的玩家也是一个挑战；再者，游戏把动画，小说的剧情加以融合，再加入游戏独有的剧情要素，这对喜欢“凉宫春日系列”小说的朋友也是不能错过的作品。



S.O.S. 对话模式 游戏里经常会发生与一些角色特有的S.O.S.对话模式，该模式主要是用来增加角色好感，收集CG和推进剧情。进入该模式后，人物下方有六个选项，每个选项里有2-3句话可供选择，选择不同的对话可能让对方处于高兴（背景为五星），失落（背景为阴暗）或者心跳（背景为桃心）的状态。每次对话最多能进行五次选择，五次后自动结束对话，当然根据选择对话内容的不同，也会提前结束对话。

心跳结束 让对方3次处于心跳状态就会以心跳模式结束对话，此时对方好感度大增，增加特殊对话。

SOS 标志结束 尽量选择让对方高兴或者心跳的话，或者选择关键对话后，就会出现SOS标志结束，推进剧情，获得CG就必须以这种状态结束对话。

一般结束 五次对话后没能达到上述两种状态时出现，不会有任何事情发生，一般来说遇到这种情况就可以读档了。

强制结束 一直让对方失落时就会出现强制结束对话，该状态会使对方的好感度大幅下降，如果你对某位角色有偏见的话，这种对话方式是个不错的选择。

对话的选项是随机出现的，如果出现的选项不够理想，可以读档重新开始对话。

大致游戏流程 游戏里有许多分支可以选择，不过必须完成某些特定的事件后才能推动游戏的流程，不然就会一直停留在之前那一天直到完成特定事件为止。而前三章算是所有结局的共通章节，在此把前三章推进剧情的事件简要提及一下。

1. 序章：和团长自动进行S.O.S对话，在分别选择了三个SOS团员的最后一个选项后本章结束。

2. 第一章：和长门、古泉、春日三人进行S.O.S对话，并且都以SOS标志结束画面后，本章结束。（古泉需要询问关键对话“明日の文化祭楽しみだな”）

3. 第二章：和长门、古泉、朝比奈、猫进行S.O.S对话，除了猫以外，其他所有人以SOS标志结束画面后，本章结束。（由于古泉与朝比奈只能二选一，所以只有在本章停留一天。还有一点需要注意的是一定要在黄昏前结束与上述角色的对话才能结束本章）

4. 第三章：和鹤屋，春日进行S.O.S对话，并且以SOS标志结束画面，本章结束。（晚上的时候选择谷口，然后就可以和团长对话了）

从第四章开始就是自由章节了，所有的选择都和最后的结局有关，就算迷你游戏的胜败都跟结局有很大的关系。建议大家在这里存个档，从这里开始继续往下玩，能打出不少的结局，至于剩下的嘛，就靠大家自己去摸索了。



最后公布真·ENDING 的获得方法 前提条件是CG全收集，迷你游戏全完成，各角色的ENDING全完成。当完成上述条件后，前三章和所有角色触发S.O.S对话（包括猫），然后都以SOS标志结束；第四章花三天时间和所有角色触发S.O.S对话，也要都以SOS标志结束，而且所有女性角色需要让她心跳2次且触发关键对话。之后在第四章结束游戏就可以看到这个真·ENDING了。最后祝大家早日真·ENDING达成。

责任之铃4

《使命召唤4 现代战争》专区

使命召唤4 现代战争

原名	Call of Duty 4: Modern Warfare		
机种	X360/PS3	类型	主视角射击



PS3美版升级服务已经开展了半个多月了，但欧版和澳版迟迟未见动作，建议还在使用这两个版本的玩家趁早退货。虽然这两个版本迟早也会推出升级，但考虑到日后还会有更新，跟着老美走才是最明智的选择。另外个人71人斩的记录已经被刷新多次，现在杀人不到80的话都不好意思跟人说……

基本规则

此模式最大支持6对6，采用7局4胜制。其中一方扮演攻方，一方扮演守方，3局之后双方角色轮换。攻方成功安上炸弹并让其爆炸即为胜利，守方拆掉炸弹即为胜利。任意一方将对手全灭也算胜利，但如果炸弹被安上，那么就算将攻方全灭也不算守方胜利，守方还必须将炸弹拆掉。

不能苏生是这个模式的最大特色。也正因为这个设定，使得本模式中每杀一人可以获得50分的惊人成绩。此外，助攻可得25分，安放炸弹及拆弹都能拿到100分。局分另算，但玩家必须对全队做出贡献才能拿到局分，至少要求曾击中过对手一次才有望分红。



▲快速准确地将准星移至敌人的头部，这是近战的关键。

不可错过的拆弹模式

拆弹模式（SEARCH AND DESTROY）是《使命召唤4 现代战争》的重要模式，此模式称得上是最好赚分、最好赚胜利场次的模式，当然你必须有相当程度的水平才能打这个模式，因为这个模式是不能苏生的。

心得技巧

此模式下使用枪榴弹是一个不错的选择。双方狭路相逢时，使用枪榴弹极占优势，一发过去就拿到50分了。为此SONIC BOOM等配件自然是必不可少的，可惜不能与CLAYMORE同时装备。

CLAYMORE也是本模式的利器。最新研究成果表明，CLAYMORE的有效时间是维持到玩家苏生前，因此CLAYMORE在本模式中将持续到被摧毁为止，就算安放者死掉也没有关系。找个合适的地点放好CLAYMORE，就等着收分吧！有很多玩家即使信号不好也坚持打这个模式，主要就是靠CLAYMORE来赚分。

在安放炸弹和拆弹时要注意，这两个动作不但长而且无法立刻取消，因此如果附近有敌人的话，即使对方信号不好也有充分的时间来干掉你。对手还剩多少人幸存是可以按SELECT/BACK键来查看的，名字前有狗牌标志的话即表明此人已阵亡。如果一定要冒着枪林弹雨去拆弹，可以利用烟幕弹进行掩护。



▲重机枪不但可以秒杀敌人，而且可以迅速歼灭飞机。

网战小花絮

2008年1月1日来临之际，正是PS3版战队举行会战之际。当时队伍里正好全是中国玩家，于是有人提议：不如咱们站到一起朝天开枪庆祝吧？这个提议马上就得到了通过，于是大家一起站成一排，一边开枪一边高喊："新年快乐！"

可就在这个时候，一名老外不合时宜地加入到了游戏中。他一见这个阵势，不禁心中大喜，立刻掏出轻机枪一通扫射，顿时就有好几个弟兄倒在血泊之中。于是欢乐详和的气氛被打破了，所有人包括他的队友都对着他开枪。一个战友通过麦克风用英语质疑他为什么要破坏我们的新年庆祝仪式，老外很纳闷地回答说："新年？不是还没到吗？"这时大家才反应过来，原来我们和老外之间有时差啊！

伊瓦利斯大陆战报 Vol.2

最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

原名	ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア		
机种	NDS	类型	策略角色扮演

本期专栏我们将为大家公开女主人公艾迪尔（アデル）隐藏职业技能的获得方法，同时游戏中最后一名隐藏同伴也会跟大家见面。让很多玩家关注的"人才加入任务"也有第一手的详细情报公开，要想雇用到好职业的玩家千万不可错过哟。



エアレス

基本能力	移动5、跳跃3、回避0					
HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
C	B	A	B	B	B	B

作为游戏中艾迪尔的隐藏职业，最实用的莫过于该职业各种远距离攻击的强力技能，而要获得它其实也并不困难，只要在完成主线任务"その目はなにを见る"后，返回アルダナ山的小屋与大贤者见面就会得转职的启示，接着前往ゼドリ一の森在强制战斗（只有艾迪尔一人出战）中获胜即可。

虽然学习该职业的技能也是通过武器进行修炼，但是所需的武器却是无法通过合成得到的。要获得它们需要先在任意城镇的工会中选择"フリーペーパー"阅读相关的情报，然后在特定的地点触发特殊任务（计算在总任务数内）并获胜才行，另外要提醒玩家注意的是，艾迪尔每获得一个新武器就要立即修炼，当学会该技能后，获得后续武器的任务才会出现在工会的留言板中。

アーツ名	相关任务	触发地点	效果
レナート	无	初期持有	远距离范围物理攻击
ヴァイオラ	消えた友	ルビ山	给予范围内和自身目前HP与最大HP差值等量的伤害
ベルモット	たすけてくれー	ゼドリーの森	远距离攻击附加"减速状态"
ラディリス	眠れぬ森の美女	モーラベルラの町	单体附加"魅惑状态"
アムネジア	アイセンの兽	アイセン平原	单体攻击附加"遗忘状态"
エクリプス	サイナカミのはこら	トラメディノ湿原	牺牲自己，回复并复活战场中的所有同伴
ハイロウ	わざわいを呼ぶモノ	ゴーグの町	远距离攻击附加"混乱状态"
アデレイド	ルート发现！	ネーズロー的地下道	单体附加"缓慢回血状态"

隐藏同伴モンブラン

除了以往在攻略中我们为大家提及的特殊角色外，游戏中其实还存在着另一个可以加入的同伴。要想让其加入，首要条件是玩家必须将游戏通关一次，读取通关记录继续冒险后，只要完成以下任意两条路线的派生任务，最后就会出现"仲间募集クポ"的特殊任务。在战斗中获胜莫布兰（モンブラン）就会正式加入我方队伍，不过让人比较遗憾的是，他并没有特殊的职业，只是以黑魔道士的姿态登场。

路线1	路线2
カモア・カップ	最初のステップ
グラス・カップ	次なるステップ
モーラベルラ・カップ	さらなるステップ
フィロージス・カップ	梦へのステップ

注意：路线1中的任务都有特定的接受地点和时间，一旦错过就必须再等待一年才会出现。从上至下分别对应的顺序为：银夏の月カモアの町、灰秋の月グラスの町、青秋の月モーラベルラの町、红秋の月フィロージスの町。

人才大搜罗

游戏中除了通过"人才介绍所"获得新同伴外，偶尔在野外出现的遭遇事件也会让我们的队伍不断壮大，下面就让我们来看看隐藏在其中的秘密，还在为寻找特定职业同伴的你，还不赶快来瞧瞧。

种族	加入场所	发生时期	加入职业
ヒュム	ダルゴの森：旅人の道	黑冬・空冬	ソルジャー、シーフ、白魔道士、黑魔道士、弓使い
	ガレリア洞穴：风を读む冻土		パラディン、斗士、青魔道士、狩人
	サンダルサ断崖：サンダルサ断崖		用心棒、忍者、幻术士、导士
バンガ	バティストの丘：金刚ヶ岩	绿阳・赤阳	ウォリアー、ホワイトモンク、グラディエーター、龙骑士、ビショブ
	アイセン平原：アイセン平原		守护骑士、神殿骑士、炮击士、マスターモンク、トリックスター
ン・モウ	グラスの町：ベイボルド平原	桃阳・黄夏	白魔道士、黑魔道士、魔兽使い
	モーラベルラの町：小雪ヶ原		幻术士、时魔道士、里魔道士、セージ
	ナザン废坑：ゴルデ矿山		炼金术士、学者
ヴィエラ	カモアの町：トゥルクの庭	灰秋・青秋	
	ルビ山：山神の足元		精灵使い、魔法剑士、召唤使、アサシンス、ナイパー
モーグリ	ビスガ绿地：队商の山道	金夏・银夏	シーフ、黑魔道士、动物使い
	ゴーグの町：ゴーク弟弟啊坑道		时魔道士、モーグリナイト、铳使い、からくり士
	ネーズロー地下道：ネーズロー活火山		曲艺士、魔炮士、チョコボ士
シーク	アルダナ山：赤土の山道	红秋・紫冬	バーサーカー、レンジャー
	トラメディノ湿原：トラメディノ湿原		ラニスタ、ヴァイキング
グリア	フロージスの町：ディグノー砦	红秋・紫冬	狩人、ラプター
	ゼドリーの森：フォルモの小川		バスタード、风水士

GRAN TURISMO 5 Prologue

THE REAL DRIVING SIMULATOR



自从《GT赛车》出名之后，谁是当今最强竞速游戏的争论就与这个系列结下了不解之缘，这是一种荣誉。次世代首款作品——《GT赛车5 序章版》（以下简称《序章版》）推出的意义在于让全球PS3玩家率先领略一把这款标杆级作品的实力。除了体验画面的进化和系统的革新外，最关键一点就是，我们希望通过《序章版》的Online功能首次感受网络对战给游戏带来的全新体验。现在我们就一同全面考察一下这次的《序章版》吧。

文 ACE飞行员 美编 NINA

GT赛车5 序章版	SCEJ/Polyphony Digital	竞速
PS3 Gran Turismo 5 Prologue		日版
2007年12月13日	1人	4980日元
对应GT-Force系列		对应玩家年龄：全年龄

画面鉴定



■静止的图片完全无法呈现出界面的动态美。

界面

当一进入游戏，任何人都能感受到《序章版》超凡界面带给你的那种时尚、尊贵、典雅的感觉。这种感觉如同成功人士惬意的坐在咖啡馆中与情人幽会一般。现在你的情人不是别人，而是你心爱的驾车，它就安静的停在你面前，你可以用最依恋的眼神去观赏它。游戏的主界面以玩家当前选择赛车加主题背景的形式呈现在玩家。本次收录的主题背景共有4个，其中包括古城遗迹、秋日山道、旧新桥停车场、欧洲小镇。在主菜单时，只要不触动手柄，屏幕上信息将会消失，现在玩家就等于在观赏一部精美的汽车广告。将PS3连接到网络后，屏幕上会出现电子日历，所在城市的气温以及天气情况。据悉在正式版中，游戏界面将提供热点赛事报道，比赛邀约等针对网络对战的全新功能。从来没有哪款游戏能将车与人的距离拉得如此之近，仅就界面来说，现在没有一款赛车游戏能与之匹敌。

画面

画面是《序章版》中最敏感的话题，也是玩家最关心的。《序章版》标榜在1080p下以60帧画面运行。大多情况下游戏达到了宣传的效果，但掉帧的情况在游戏中也时有发生。虽然不恶劣，不过这种不稳定性令人不悦。制作公司Polyphony Digital当然非常明白画面对一款赛车游戏是多么重要。赛车游戏中出现在玩家视野里最多的自然是车，所以《序章版》在对车体的描绘上确确实实较前作有了大幅的跃进，达到了业界的顶级水准。高水准的车体建模是《序章版》最值得骄傲的地方，关键在于游戏中的车辆体现出了重量感和车体外壳的厚实。不过在这里要泼下一瓢冷水，车体衔接处的锯齿，特别是车体自投影产生的锯齿在游戏中还是比较严重的。如果能拥有最初的《GT赛车 HD》试玩版中车辆素质，那该是多么令人兴奋的好事啊。当选择车手视点进行比赛时更容易看到游戏画面运算错误的情况。如之前宣传的那样，游戏最多支持16辆赛车同时参加比赛，但这需要加上“部分赛道”这一限制。如果游戏中赛道过于复杂，游戏就会将参赛车辆减少。部分场景画面抖动也是游戏中一个令你不悦的纰漏，本来游戏还能给你惊艳的感觉，结果就被这些小毛病给坏了心情。

总体来说，《序章版》在画面上表现展现了制作公司Polyphony Digital精益求精的一贯作风，能够到达当前的水准同样令人佩服。不过离无懈可击的完美还有一定距离，对于给予游戏高度期望的玩家或许会感受到一丝失落。



■购买车辆时依然能看到帅气拉风的画面。

©2007 Polyphony Digital CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

AI与物理引擎

在《序章版》发售前，制作人山内一典曾经说过本作将在AI上取得进步。很多人抱怨系列过去的AI过于呆板，缺乏活力。而这次的《序章版》在AI上最明显的改变就是对手车辆在抢道和主动性上有了明显的进步。比如在过弯道之前它们不会而保守跟在你后面，加速和变线，甚至不惜冲撞冒险抢道的行为经常出现。这些积极的表现不但发生在玩家周围，对手车与对手车之间也会经常产生相互竞争。这样的调整让玩家感受到的是更加激烈的比赛，对手也显得比过去更热闹。然而我个人认为这种改变并不能称之为进化，而只能说进步。有时候我们会看到前方车辆在没有任何阻挠的情况下突然划出赛道，这种表演性质的失误会让玩家认为自己是不是在和醉汉同场竞技。

物理引擎的表现一直是《GT赛车》系列的弱项，特别是当X360上的《极限竞速2》、《世界街头赛车4》等大牌赛车游戏着力强调物理引擎表现的今天，《GT赛车》再不进步就显得过于落伍。可惜在《序章版》版中，我们依然没有看到游戏在物理表现上有什么突破性的表现，可以不客气的说游戏还是停留在4代的水平上。《序章版》在对车辆行驶在路面上表现制作得比较到位，路况效果完全能够体验出来，车辆之间性能的差别也有明显的感受。然而车辆中的前轮驱动、后轮驱动等驱动方式的区别依然不明显，这点可能和本作不支持调校车辆有关。没有车辆损坏效果也罢了，在“碰撞”效果上的不理想依然是《序章版》存在的严重问题。当游戏中玩家与墙壁和对手车辆产生碰撞时，有时候游戏表现得过于激烈，甚至到了莫名其妙的程度。有时轻轻擦了一下都会让你眼前晃成一团，而有时这种程度的碰撞却没有什么影响。

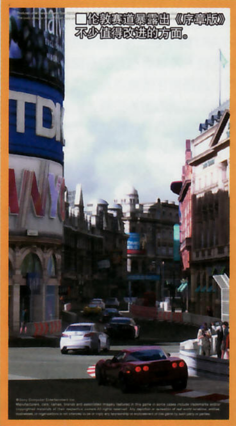


□如果你不用官方方向盘进行游戏，那等于没有体会到游戏的驾乘感觉。

在比赛中，游戏对恶意碰撞建立了一套判罚系统，只要出现恶意碰撞的情况就会被减速（效果等于松油门）读秒，过后才能进行正常加速行驶。然而这套系统如今看来还不是很严谨，判断尺度也不容易掌握。有时分明是对方恶意冲撞，到头来被判罚确是自己的车辆。

游戏内容

《序章版》总共收录了5条赛道（均有逆行赛道），37辆赛车。其中以城市为主题的伦敦赛道通过本作终于展现在全世界玩家面前。在伦敦赛道中收录了皇家剧院、国立美术馆等众多伦敦标志性的建筑，这里完全是现代伦敦的一个缩影。通过伦敦赛道我们可以感受到厂商在对PS3机能的挖掘上又取得了一定的进展，画面的复杂程度是本作所有赛道中最高的。然而我们也能发现，其实赛道的可视内容比较少，建筑物在多边形数量和贴图质量上也没有想象中那么高。游戏剩下的赛道包括《GT赛车 HD》试玩版中的艾格尔峰雪山赛道、日本铃鹿、日本富士赛道和美国Daytona高速赛道。《序章版》的游戏内容很简单，就是从C级到B级到A级直到最后的S级。游戏中没有对车辆的调校功能，也没有过去的驾照考试等，但实际上游戏等级模式的流程就是过去驾照考试的诸多内容的整合，玩家把它看成是驾照也不为过。每场比赛完毕后都可以获得虚拟货币，用这些钱买车再去参加更高级的比赛吧。如此看来《序章版》的内容真的很少。



□伦敦赛道暴露出《序章版》不少值得改进的方面。

我们惊喜的发现，本作格外强调对赛车文化的渲染。其中的GT-TV频道相当于是一个汽车节目的下载专区。从去年12月13日起将提供一系列关于汽车内容的影像下载。其中的“THE GT-R Legend INSIDE STORY ”让更多人了解了日产GT-R品牌的一些情况，也算是为该品牌做了一次软广告吧。据悉，2008年1月下旬，GT-TV频道将推出付费下载内容，这可能对车迷玩家来说有着巨大的吸引了。不但有专门的GT-TV频道，游戏中的每一条赛道都会附带上一段精美的高清风光片作为比赛前的铺垫。通过影片，玩家能大致了解该赛道的基本情况，同时也感受当地的人文风情。



▲GT-TV频道完全是为车迷准备的，部分内容为高清影像。

网络对战

游戏推出后将近半个月（12月26日），《序章版》进行了首次升级，下载完扩展包之后就能进行网络对战了。游戏的网络对战功能很简单，进入“Online”选项后屏幕上会出现一系列赛事供玩家选择，根据当前玩家所选择的车辆进行规格分类，只要前方亮起小旗的赛事玩家都能随便参与。点击进入后，游戏会出现进行自动搜索配对。这个配对需要花较长时间，玩家也无法对比赛内容进行自行调整，比如规定参赛车辆数量、规格定义等等，一概都不行。第一次进行《序章版》网络对战还是很激动的。因为和人比赛的感觉确实不同，他们在行进路线上的变化自然比AI高得多。恶意碰撞的行为在游戏中也是屡见不鲜。可惜游戏在处罚系统上做得很不完善，碰撞效果又不真实，这就影响了游戏的公平性。《序章版》对玩家网络要求比较高，如果网络环境差会出现搜索赛事极其缓慢，前方车辆出现剧烈抖动，比赛时严重掉帧等恶劣情况。流畅是赛车游戏的根本，如果你遇到这样的情况，干脆就放弃网战吧。



总结感言

如果你熟悉“《GT赛车》系列”那你必定知道山内一典的名字。由他领导的制作公司Polyphony Digital能将赛车游戏带到这个地步是值得我们敬佩的。我个人认为，《GT赛车》发展成今天这样一个局面完全是由山内一典对汽车的认识导致的。在他眼中《GT赛车》不仅仅是一款供人娱乐的电子游戏，《GT赛车》应该是一个汽车的博物馆，它为人们提供是一种感受汽车文化，体验单车驾乘乐趣的场所，竞不竞速其实在本作中并不是那么重要。按照山内一典本人的语录就是：请不要把《GT赛车》看成一个游戏，这是一种生活的态度。依然继承着系列的制作理念，《序章版》向我们展现了是更加精致的赛车，更具韵味的气氛描绘，这些极富感染力的效果深深打动了每位看客，这可能也是系列最成功的地方。而在游戏内容的发展上我们却感受甚少。现在我会相信《序章版》是《GT赛车5》最低表现，游戏正式推出时将让我们体验更多的感觉。

文 胜负师 美编 NINA

PATAPON パタポン



啪塔砰族人民欢迎您！

“对自己的节奏感有自信的人；对创意型作品特别有好感的人；长期不用PSP玩游戏的人。”这是我对于《啪塔砰》适应玩家人群所做的推荐。其实这么说基本上是拿我自己在做参照，特别是第三条。在《AC FFVII》之后，我的PSP终于不再束之高阁，而今年能够让我玩了三遍还觉得不过瘾的PSP游戏，也只有《啪塔砰》了。与简约复古的2D横卷轴画面相对应的，是深奥但趣味十足的系统，而让人全身不由自主地进入节拍的奇特韵律，又营造出一种独一无二的爽快感。如果在我的极力推荐下，您还是无法体验到《啪塔砰》的乐趣所在，那么请相信，这是我的错，不是SCE的错。所以，如果您想证明是我错了，那么，就请尝试一下这款2007年度的最佳音乐游戏吧！

啪塔砰	SCEI	音乐
PSP PATAPON		日版
2007年12月20日	1人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：首次通关一般在20小时左右；熟悉系统后，每次通关不超过10小时。

系统篇 部落生存发展指南

操作指令

命令	指令
前进	□·□·□·○·
攻击	○·○·□·○·
警戒	△·△·□·○·
疾退	○·□·○·□·
蓄力	○·○·△·△·
祈祷	×·××·××·



《啪塔砰》的操作极为特别，□、○、△、×四个键分别对应PATA、PON、CHAKA、DON四种鼓点，以固定的鼓点组合控制啪塔砰族的士兵完成各种动作，（指令会随游戏流程增加）仅有左右方向用于移动镜头，以观察画面前后的情况。当然，作为一款创意音乐游戏，节奏是游戏的基础，任何指令都需要按照一个固定的四拍子节奏来输入。画面外围有一个闪烁的白框，这其实就是在对节奏进行提示，白框闪一次即为一拍。指令表中的每一个符号表示半拍，“·”表示空半拍。按节奏输入正确指令后，接下来四拍是士兵的行动时间，此时不要按键，不然士兵的动作会被中断。士兵行动完成后的下一拍再次按节奏输入下一条，就能形成连锁（COMBO），指令输入太早或太晚，连锁都会中断。所以，根据战况，“输入四拍指令，停四拍，再输入四拍，再停四拍……”是游戏的基本进行方式。

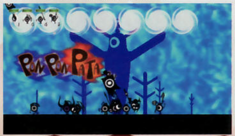


指令补充说明

前进 所有士兵的行动是以旗手为中心的，如果离旗手较远，在输入前进指令后，士兵会回到旗手身边。旗手被阻挡则无法前进，甚至会被逼退。

攻击 各兵种会根据自身攻击距离，移至合适的位置，但如果目标离旗手太远，攻击指令就会变为原地待命。

警戒 警戒时士兵们会聚在一起，盾牌兵会在前排进行主动防御，后排士兵会对接近的敌人进行普通攻击。敌人距离较远时，则原地待命。

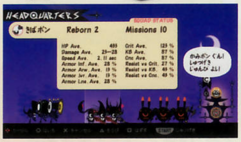


疾退 用于回避敌人的强力攻击，后退距离为半个屏幕左右，之后旗手会回到原地，其他士兵也会复位到旗手附近。疾退连续使用会有一定的硬直时间，很可能起不到回避的作用。

蓄力 蓄力时士兵基本处于原地待机状态，但也会对靠得非常近的敌人进行低频率攻击。蓄力后输入攻击指令，就会使出和平时不同的蓄力攻击。但蓄力后如使用其他指令，那么蓄力效果是不保留的。

祈祷 在出阵前必须装备各种奇迹的图腾，并在FEVER状态输入指令，方可进入祈祷状态。祈祷需要输入8条指令，判定很宽松，指令中以○键居多，只要指令条中按对一个键，本条指令就算通过，但必须8条指令全部通过祈祷才算成功。成功后天气会暂时发生变化，但连锁数会中断。

出征前须知



①除了战斗，玩家都会在啪塔砰族的部落活动。在部落中按L/R可选择设施或迷你游戏，SELECT键为存档，按START键可退回标题画面进行读档。

②在进入部落最右方的石碑后，可在地图上选择前往的地点，地点上方的肉标志表示游戏内容为狩猎，剑表示是与敌方部落进行战斗，眼球表示BOSS战。

③在地图上还可以看到各地区的天气情况。下雨时某些地方的敌人配置会发生变化，刮风时弓箭的射程会受到影响，雷雨天气会随机落雷，对敌我双方都有伤害力，且具有火属性。

④选定地点就会进入整备画面，旗手下方可以装备奇迹图腾以及可以增加全体士兵能力的蛋糕。整备画面中按START即开始战斗，每次战斗最多派三个由单一兵种组成的小队，按□键可以让小队待机，按△键则进入小队整备画面。

⑤小队整备时按○键可调整单个士兵的装备；按△键可为小队装上目前的最强装备，是个省时省力的操作；按□键可以改变士兵在队列中的位置，一般来说越厉害的士兵安排在越靠右的位置；因为小队人数有上限，所以要改变士兵级别时，可以按SELECT键将某个士兵开除，这样就能空出位子来。

⑥士兵阵亡只要捡回他的帽子，战斗胜利后就能让他在生命树下复活，但要注意，旗手不能捡帽子。士兵全数阵亡、旗手死亡或在战斗途中按START退出均视为失败，失败后会退回到部落中，所有的一切都恢复到出战前的样子，因此在胜利无望时可果断选择退出。旗手的体力约180，防御力比较高，不会中异常状态，也不会被BOSS吞食。



关于FEVER 从3连锁至10连锁，都有可能出现FEVER状态，此后连击数不再上升，一直保持在FEVER状态。FEVER时的攻击会强化，所以在离敌人较远处使用除前进和祈祷外的指令，在达到FEVER状态后再对敌人发起攻击是十分常用的方法。

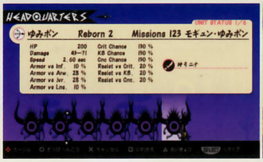
兵种与级别

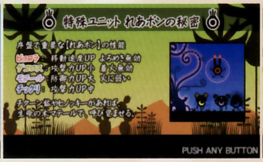
《啪塔砰》中共有6个兵种，各分7个级别，兵种和级别的能力有明显不同。士兵的基本能力固定，没有经验值和升级的概念。制造士兵必须在部落的生命树下，兵种会随游戏流程增加，而合成素材与金钱数量决定士兵的级别。素材分为肉、蔬菜、木材、矿石、合金五大类，每个兵种都需要以指定的两种素材来合成，而每种素材又分为4个等级，“素材等级之和-1”即为士兵的级别，同时“单价×士兵级别”是制造这个士兵所需的金钱数，金钱和素材缺一不可。



©SCEI ©Rolito/Interlink

兵种	所需素材	单价	最大人数	基础装备	普通攻击	FEVER效果	蓄力攻击
投矛兵	肉+木材	80	6人	头饰、矛	地面投矛	跳起投矛	跳起投矛
盾牌兵	肉/蔬菜+矿石	120/100	6人	头饰、剑/斧、盾	剑斧斩击	盾防御加强	前冲升龙剑
弓箭手	木材+矿石	150	6人	头饰、弓	射箭	弓箭三连射	弓箭三连射
骑兵	矿石+矿石	200	3人	头饰、长枪、马	原地枪刺	奔跑突击	奔跑突击
巨锤兵	合金+肉/蔬菜	250/200	3人	巨锤	大锤敲击	大锤敲击	地震攻击
号角兵	合金+木材	300	3人	号角	音波三连发	单发大音波	单发大音波







级别	形象	素材等级	特点
1	白色大众脸	1级+1级	能力较低，但前四个兵种可装备头饰，后期可利用强力装备弥补自身能力不足。
2	红色兔耳	1级+2级	移动力明显上升，"击晕"的异常状态对其无效，其他能力较低。
3	黄绿色青蛙	1级+3级或2级+2级	攻击力和速度都有小幅度提升，"着火"的异常状态对其无效。
4	淡紫色蜜蜂	1级+4级或2级+3级	防御力明显提升，但是火属性成为其弱点。
5	蓝色刺猬	2级+4级或级3+3级	攻击力中等程度提升，速度与会心一击率都比较高。
6	深紫色牛角	3级+4级	攻击力大幅提升，但速度和移动力有所下降。
7	绿色天使	4级+4级	全能力中等程度提升，没有弱点，可在离旗手较远的位置展开攻击。

兵种分析

投矛兵 性价比非常高，在流程初、中期是攻击主力，6级牛角投矛兵的威力还是可以信赖的，就是命中率比较成问题。

盾牌兵 属于"装备为王"的兵种，后期的强力装备可以让1级士兵脱胎换骨，盾牌防御也具有广泛的适用性。

弓箭手 弓箭的发攻击力有限，但FEVER时的三连射大大加强了其实用性，6个牛角弓箭手的箭雨有极高的伤害输出，但要注意风向。

骑兵 FEVER突击有多段判定，且具有吹飞效果，在士兵战中比较实用，但突击会让防御力下降，BOSS战时要谨慎使用。

巨锤兵 前排肉盾型的兵种，地震可令敌方部队一回合无法行动。移动慢不是大问题，但只能装备一件武器，地震对BOSS无效限制了这一兵种的成长性和实用性。

号角兵 基础能力比较高，攻击距离弹性很大，可近可远，多段音波判定大、伤害稳定，3个牛角号角兵有着超强的压制力。

迷你游戏

只要在战斗中捡到一些特别的帽子，部落中就会增添有趣的迷你游戏，迷你游戏的主题均与节奏有关，玩法均不复杂，不过作用可不小。除了可以获得各种素材，更有获得最强装备的机会，因此一定不要错过。

①小号手与大树

出现方法 在"辺境からの脱出"中捡到小号手的帽子后开启。

游戏方法 消费一块1级肉后开始游戏。大树会发出8条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键。稍有难度是第五和第六条指令，其节奏和祈祷相同。

获得物品 每条指令成功后，树上都会掉东西下来，如果掉下树叶就表示什么都没得到。有可能得到的素材有1级到3级的木材和石头，还有2级的肉，但以1级和2级的木材居多。





②园丁与豌豆小姐

出现方法 在"热砂を越えろ"装备雨之奇迹后求雨，就会出现一只蜗牛，将其打死得到园丁的帽子后开启。

游戏方法 消费一根1级木材后开始游戏。一开始按照白框闪烁的节奏不停按○键，之后豌豆小姐会扔出蔬菜，在菜落到画面一半位置时，根据节奏按○键跳起接住蔬菜。

获得物品 根据按键的准确度，可获得一至三颗蔬菜，蔬菜等级为1至3级随机，但没有接住就会一无所获。

③足疗师与山之子

出现方法 在"砂漠の乐园"杀死天牛，得到足疗师的帽子后开启。

游戏方法 消费一块2级肉后开始游戏。大山的儿子会发出4条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键敲击脚趾即可。

获得物品 根据按键的准确度，可获得一块1至3级的矿石，指令全对一般都是3级矿石。



④厨师与大锅

出现方法 在"じめじめワールド"杀死螃蟹，得到厨师的帽子后开启。

游戏方法 消费一颗1级蔬菜后开始游戏。大锅会分三个阶段丢出原料，站在锅上的厨师看准时机按○键把原料切碎即可。

获得物品 一块蛋糕，可装备在旗手下方的祭坛处。根据按键的准确度，蛋糕分为三个等级，低级蛋糕效果为下一场战斗我方全员体力增加20点；中级蛋糕效果为全员体力加60，攻击力加2，会心一击率加10%，状态防御加10%；高级蛋糕全员体力加100，攻击力加5，会心一击率加20%，其他所有数值增加5至10点。

⑤铁匠与操作台

出现方法 在晴天进入"愿い星を求めて"杀死大嘴怪后出现幸运星，在捡到幸运星丢下的铁匠的帽子后开启。

游戏方法 消费一块1级或4级矿石开始游戏。操作台在前一拍拉动风箱一次或两次，下一拍铁匠也要挥动大锤一次或两次。打铁一共分四个阶段，过渡时不要空挥大锤，砸到操作台就什么都得不到。打铁诀窍是眼睛盯住左下方的风箱。

获得物品 根据按键的准确度，用1级矿石可以炼出一块1至3级的合金；用4级矿石时，可获得一块1至4级的合金，在完全不错或只错一次的情况可获得一件"神系"的最强装备，包括6个兵种的6件武器，还有神马、神盾、神冠3件防具，每种只能获得一件，之后全对也只能获得4级合金。



素材装备收集



这里再说一下在狩猎和战斗中可以取得的各种素材，在迷你游戏中比较容易获得的素材就不再重复了。

1级和2级的肉在狩猎时打死野猪和鸵鸟就可以得到，3级的肉需要打死粉红鸵鸟，4级肉要打死"じめじめワールド"和晴天时"愿い星を求めて"出现的金色鸵鸟才能获得，打动物系BOSS时偶尔会落3级和4级的肉。3级木材狩猎时打死多种野兽都会随机掉落，打BOSS时偶尔会掉，4级木材在打食人花时掉落几率比较大，在龙、沙虫等BOSS身上也得到过。4级矿石几乎所有BOSS身上都有掉的可能，石像BOSS掉落几率比较高。1至3级合金在狩猎时打死螃蟹就会掉，石像BOSS身上会掉2至4级的合金。4级蔬菜只有在打食人花BOSS时才有可能得到。

装备方面最强的有三套，分别是"神系"、"太古系"和"巨系"，每套各9件，每件只能取得一次。"神系"各项数值上升比较平均，用打铁迷你游戏就能全部取得。"太古系"在攻击力方面不如"神系"，但速度会大幅上升，"巨系"的攻击力提升极为夸张，但速度会大幅减慢。"太古系"和"巨系"装备只能在与敌方部落的战斗中随机取得，但运气不好的话可能到最终BOSS处一件都没有拿到。没关系，只要反复打最终BOSS，还有机会取得这些神兵利器，只是得忍受每一次打完最终BOSS那漫长的结局和STAFF。





状态说明

士兵状态表的左侧数值中，Armor表示对敌方兵种的防御力，Inf为盾牌兵、Arw为弓箭手、Jvr为投矛兵、Lns为骑兵。右排数值中Crit表示会心一击，效果为伤害值2倍；KB为吹飞，效果为让对手弹出很远；Cnc为击晕，效果为对手眼球打转，一个回合不能行动，Chance表示出现这些状态的概率，Resist为防止状态发生的概率。另外，着火、睡眠等异常状态的概率为隐藏数值，只能依靠自身或装备附加能力来绝对防止。

流程篇 通往世界尽头之路

01 パタポンの归还

一开始按节奏连续按圈键，画面会变亮。之后学到前进指令，不断前进就能过关。途中可以收到三个1级的投矛兵，不要被身后出现的巨龙干扰节奏。



02 パタタ平原で狩りをしよう

狩猎开始时，会先学到攻击指令。这里的猎物不具攻击性，但因为目前只有三个投矛兵，所以要想猎杀鸵鸟的话，需要进入FEVER状态，还得指望命中两支矛。

03 辺境からの脱出

往前走一小段会遇到一个盾牌神兵，敌兵和高墙在他的面前不堪一击。在终点前，神兵升仙了，过关后便可制造盾牌兵。这一关还可以捡到小号手的帽子。



04 ジゴトンの反击

在地图上的同一位置，敌兵部队发起反击。造两三个盾牌兵，让他们在前排顶住，只要能经常保持FEVER状态，敌人的人数将不成为优势。

05 ドドン盆地のジゴトン砦を突破せよ

这一关是弓箭神兵的个人秀，和边境脱出一样，有神兵相助，拆掉眼前这些违章建筑可谓易如反掌。在终点前，神兵又升仙了。过关后可以制造弓箭手，可视手中金钱和素材先造两三个。



06 鹰の目ゴーン见参

敌将鹰眼的镰刀可形成对全体攻击的旋风，但攻击力不高。鹰眼无法杀死，尽快把敌方杂兵消灭他就会撤退。我方的人质只要打破牢笼就能解救，人质被杀会变成一个回复药。

07 ドンガ遗产の守护者

第一场BOSS战之前，会先学到警戒指令。警戒中的盾牌兵会主动防御，能够大大减轻蓝龙头撞和喷火所造成的伤害。蓝龙如果使用吞食，因为还没学到疾退，因此会必死一人。好在这一招的使用几率很低，而过关后士兵就能复活，所以问题不大。



08 パタタ平原

虽然出现了沙漠地带，但现在进入的话会被烧成烤猪。所以先要前往最初的狩猎平原，在那里有个奇怪的路标，按节奏连续输入△○△○，路标会长高，取得关键道具便可前往新的区域。

09 ロストドンに眠る奇迹

取得×键指令后，往前走一段就会遇到第二个BOSS红龙，其攻击方式与蓝龙相同，只是它的吞食可令尸骨无存，好在FEVER状态有较大机会取消其攻击，取消BOSS攻击可获得金钱或道具。打倒BOSS可以取得“雨之奇迹”，并有机会取得4级木材或矿石，如果能刷出，对之后的战斗会非常有利。



10 热砂を越えろ

出发前在旗手下方的神坛上装上雨之奇迹。依照提示求雨成功，就能通过这片“热情”的沙漠了。半路上雨会停，因此还要再求一两次。这一地区下雨时路上会出现一只蜗牛，杀死它可以取得园丁的帽子。

11 ジゴトン袭来

敌方部队中有骑兵登场，用警戒指令可让盾牌兵顶住骑兵的突击，并伺机反击，在将骑兵干掉后，其他兵种就不足为惧了。

12 タマラン砂漠の巨大生物



这个BOSS是一个巨大的沙虫，攻击方式中也有喷火，重压相当于巨龙的斗撞，最具威胁的还是地震，具有大范围的多段伤害。对付地震的方法一个是远离BOSS，一个是强攻将其取消，但需要整支队伍具有较高的攻击性。打倒这个BOSS后，可制造骑兵。

13 よっこらオアシス争夺战

造两个骑兵，利用FEVER状态的连续突出，可以把敌人打得找不到北，但需要长期保持FEVER状态。不用骑兵也能过关，只是可能没那么轻松。

14 ゴーン再び

敌将鹰眼又来了，但还是打不死他。这次我方队伍中如果没有骑兵会比较吃亏，因为敌方会有皮糙肉厚的巨锤兵登场，不过只要用骑兵将其顶飞，他就完全使不出劲来。



15 砂漠の乐园

不要急着前往新的战场，可以先到沙漠狩猎场，杀死粉红鸵鸟和天牛可以得到前往新场所的水晶以及足疗师的帽子，如果没有得到，可多试几次。

16 クネールを守る者

在这里学到了十分重要的疾退指令，这下打BOSS就方便多了。本关BOSS是另一个品种的沙虫，因为有疾退，打起来会比原来那条轻松不少。

17 またまたジゴトン袭来か！？

敌人的骑兵和巨锤兵组合具有一定杀伤力，所以兵种方面骑兵依然不能缺少，连续的FEVER突击可赢得主动。

18 输送队の护卫

这次的任务是在パタタ平原护送马车。马车的移动速度是固定的，所以一开始要尽快往前移动，这样才能争取更多的攻击敌方拦截部队的时间。敌人中比较有威胁的是持火弓的弓箭手，对马车伤害较大，骑兵突击的吹飞效果可避免他们持续攻击马车。

19 绝望

敌方的超级要塞机关重重，投石、钉板，每一击都威力巨大，以普通士兵根本无法攻破，想节省时间的话直接退出即可。如果想见识一下这“难攻不落的要塞”，那倒是可以试一试。

20 绝望を切り开く键

顾名思义，这一关要取得的是攻破要塞的关键——投石车，它一开始属于敌方，只有碰到车子以后它才会归我方所有。在这之前如果把投石车打坏就算失败，而在夺到投石车时也不等于高枕无忧了，投石车同样有可能被敌人打爆。在连续输入两次攻击或警戒指令，投石车就会攻击一次，威力惊人，可以好好利用。



21 じめじめワールド

暂时不必急着去攻城，到新的狩猎场，在这里杀死金色鸵鸟可以得到4级肉，并能取得“追风之奇迹”，杀死螃蟹可捡到厨师的帽子，都是不可错过的好东西。金鸵鸟不怎么怕火，所以不装备火属性的武器，更容易杀死它。

22 希望への扉

尽管有投石车相助，但攻城这关依然有一定难度。首先要保住投石车，其次是在不要靠主城堡太近，控制在骑兵的突击刚好到城门前即可，这样投石车的射程可以命中要塞，而城上的弓箭手打不到投石车，骑兵的突击也可不让敌人靠近。不过部分敌人的攻击有催眠属性，骑兵并不能百分百保证投石车不受到敌人的连续攻击，运气不好的话，就只能多试几次了。当然，如果装上一块高级蛋糕，那这一关会轻松不少。



兵种组合推荐

盾牌兵、投矛兵以大众脸4个、牛角兵2个为宜，配合强力装备使用；6个牛角弓箭手可搭配任何兵种出战；骑兵和巨锤兵的能力只有在士兵战中才能完全发挥，通关后便无用武之地；号角兵为最强兵种，用一个牛角号角兵挑战所有BOSS均取得成功！小队组成方面，弓+矛+号角为万能组合，适用于狩猎、后期士兵战和所有BOSS战。中期士兵战推荐弓+矛+骑，早中期BOSS战则一般以弓+矛+盾的传统组合来对抗。

23 决战！バチコイ山の城

进入这关之前，要先装上追风之奇迹，并且一定要派弓箭手出阵。场地中有对我方不利的风向，祈祷成功后会刮起从左向右吹的大风，弓箭的射程和攻击力会变得十分夸张，而敌方的弓箭手却成了摆设。风车中会不断跳出巨锤兵，因此要尽快将风车拆除。



24 山のヌシ现る

石像BOSS的攻击中没有一击必杀的招式，但激光的攻击距离比喷火要远，就算用疾退，也可能受点轻伤。双拳向下砸的招式准备动作比较明显，回避比较容易；最具威胁的是双手前推，然后向上挑的那招，回避失败会损失惨重，所以一定要把握好回避时机。石像后退有时候是在做假动作，因此可以原地攻击一轮，看看形势再说。打倒这个BOSS后就可以制造巨锤兵了。

25 传说の星空よ

在鹰眼将军讲对白的时候可以先把连锁蓄到FEVER状态。一开始是拆石头比赛，救下中间牢笼的人质可得到去新地点的路标。因为剧情需要，鹰眼还是杀不死，只要把鹰眼身后的部队全灭，他就会撤退。本关可使用追风之奇迹，敌方在天气劣势下很快就会被消灭。

26 ガイ-ン遗迹の觉醒



先不忙着去完成新的任务，而是去打另一尊石像，这样就可以学到最后一个指令——蓄力。虽然这个BOSS与之前的石像打法相同，但场景中时不时地打雷会给玩家制造了一些麻烦。挑个晴天去打BOSS，会比较有利。

27 愿い星を求めて（晴）

这一关的顺序可以延后，但建议先打，对后面的关卡会有利。在晴天时进入，场地中只有大嘴怪和金鸵鸟两个敌人。打死大嘴怪后会出现幸运星，它会不断撒钱，并有一定几率丢下一颗黑色的星星以及铁匠的帽子。捡到星星就能进入新的BOSS关卡，所以不要走得太快。这里是赚钱的最佳地点，之后只要看到不下雨，就可以进入。

28 グチョッパ遗迹の怒れる爪

大螃蟹的攻击方式为三种，吐气泡的威力不大，但有催眠效果；大钳子的攻击力较高，而且准备动作与吐气泡比较相似，建议不要硬扛，尽量回避；还有一种是用钳子夹起一个士兵扔出，是一击必杀的攻击，好在比较容易躲开，用强攻取消也可以。打倒它后就能获得"地震之奇迹"。

29 メデン诱拐

这个任务是要解救被拐走的公主，囚禁公主的马车比较经打。如果马车进入沙漠，那就非常麻烦了，因为必须求雨才能继续前进，中断了FEVER状态，攻击力就上不去，所以要力求在进沙漠前把马车打垮。千万注意，这关不能装备火属性武器，马车燃烧会对公主造成伤害，公主死亡任务就失败了。如果能提前取得地震，那这一关会非常轻松。



30 ゴ-ン 决死の誓い

与鹰眼将军决战因为有不少回复药可以捡，所以难度不像想像中那么高。战斗中期会出现敌方的号角部队，攻击力不高，但有很强的干扰性，尽快消灭为宜。这一关的打法很多，兵种配合也没有硬性规定，只用最普通的弓、矛、盾也能过关，就是打得会比较艰苦。如果前面已经取得了地震，那会简单不少。

31 火吹き山の门番

又是一只大螃蟹，BOSS的攻击方式和打法还是老样子，没什么好说的。干掉它后就可以制造号角兵了，建议从现在开始全力赚钱、刷素材和武器，将我方部队打造成精兵强将。



32 ジゴトン领を越えて

这关只有两个敌人，一个是戴着蜘蛛头饰的敌方骑兵将领，还有一辆战车，敌人的攻击具有吹飞效果。如果之前没有升级部队、刷武器，那么打起来还是挺费劲的，最好是用地震把敌人震晕，这样更容易接近敌人。当然，摆三个牛角号角兵在队伍里，那战车不出几轮就垮了，只留下蜘蛛头成不了气候。

33 魔宫门バ-ンの攻略



魔宫门的守门人是戴着蝎子头饰的投矛将军，他的矛有吹飞效果，魔宫门里射出的箭有催眠和吹飞效果，所以我方的部队会不停被打飞，很难对蝎子头和魔宫门进行集中打击。一般的方法是每隔几个回合就使用地震，减少敌人的攻击频率，不过这种方法比较费时。速攻法是以弓+矛+号角兵的组合，在离魔宫门一段距离处发动攻击，魔宫门就会在很长一段时间内无法启动攻击，这样就算不用地震也能顺利过关。

34 ジゴトンの女王

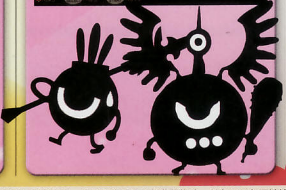
敌方部落的女王在空中飘浮，没有被攻击判定，但她正下方洒下的花粉有催眠作用，因此不要走得太快。敌方将领是一个巨锤兵，和他一起出阵的是几批蝎子头投矛兵，他们的攻击有吹飞效果。弓+矛+号角的组合可以避免被催眠，中远距离攻击对付投矛兵也比较轻松。巨锤将军一时打不死，只有等女王飞走后才能将其消灭，耐心等待即可。



35 カルマのペット

又是一场BOSS战，BOSS是一朵巨大的食人花，其攻击方式有三种，一种是放催眠气体，而每次打掉食人花的一个触手时，BOSS也会以催眠气体反击，虽然攻击力不高，但随后一般会接重压，威力巨大。如果有士兵被催眠了，就无法用疾退回避，只能靠强攻取消其攻击才能躲过。食人花的一击必杀是先把士兵抓起来，在数个回合后将其吞食，被吞食将无法复活！因此要全力攻击，打断触手。





36 魔宫の守护者

又是一朵食人花，招式和打法完全相同。将其消灭后可以得到"岚之奇迹"，效果是狂风暴雨，不过在之后基本已经用不上了。

37 最终决战

说是最终决战，其实只是倒数第二场战斗，对手是女王。女王的攻击方式有两种，主要攻击手段是召唤陨石，攻击力虽然一般，但攻击判定大，而且让士兵处于着火状态的概率很高，综合伤害值不低。另外，接近女王时，女王手中会放出电流将士兵击飞。如果士兵等级或装备不佳，可带一块蛋糕进入战斗，女王体力不多，如果我方伍队的整体攻击力较高，可与之硬拼。



38 暗からの使者

最终BOSS是恶魔咕噜噜。咕噜噜有两种形态，恶魔形态时，其攻击方式有发射火属性的能量球，很难完全回避，还不如一拼到底，不过恶魔伸手抓士兵时要回避，这招是一击必杀的。在受到一定伤害时，恶魔会变成鲨鱼形态，鲨鱼会连吐毒气弹，有催眠和着火的效果。另一招是后退到很远，然后一下冲过来，此时一定要配合好节奏用疾退回避，不然这一冲至少会让我方死伤过半。除了这一招要特别注意外，鲨鱼因为攻击频率比较低，有不少给予其重创的机会。在恶魔和鲨鱼形态变换两次后，就是最终BOSS的死期。



写在最后 关于《啪塔砰》的音乐

有人曾对将《啪塔砰》归于音乐游戏有些质疑，认为它与传统的音乐游戏相差太远，而且大部分时间没有"音乐"，只有节奏。但我觉得《啪塔砰》有着其非常独特和多元化的音乐风格，游戏中的全部人声只出自两个人，特别是啪塔砰族士兵滑稽的喊叫声，配合每一个场景中不同乐器与音效的组合，时刻影响着游戏的气氛和玩家的投入度。比如沙漠乐园那关刚好可以造骑兵，而这个场景的音乐风格是弗拉明戈式的，极具感染力。当然，经常保持FEVER状态才能听到每一个场景中所有的音乐音效。另外，强烈建议玩《啪塔砰》时戴上耳机，要不然就会损失很多声音细节，那就太可惜了。

通关之后

游戏没有二周目的设定，只是在保留所有数据的情况下，可以进入任意的狩猎场和BOSS战场地，但不再有和敌方部落的战斗。所有BOSS都可继续进行挑战，每次挑战胜利后BOSS的等级就会上升，体力和攻击力随之提高。30级过后的BOSS攻击力十分夸张，玩家的一个小失误都可能造成全军覆没，有时需要以故意中断连锁的方法来回避BOSS的攻击。另外，装备蛋糕对于挑战高等级BOSS会起到比较明显的作用。

穿越300年的星辰之旅！



对于很多玩家而言当时的SFC版由于容量和特殊芯片等原因在国内并没有多少人能玩到它，而发展到模拟器上也是等了很久才能体验到这款经典之作。这次tri-Ace将其完全重制无疑是造福了老玩家又让更多的人知道了这个经典系列，采用二代的系统让整个游戏绝赞。战斗依旧秉承了系列的传统，手感好、爽快、有一定难度，这些都吸引着玩家继续玩下去，而要说的惟一缺点也许就是移动手段的不方便了吧。

文 邪魔天使 美编 NINA

星之海洋 初次启航		Square Enix	角色扮演
PSP	STAR OCEAN First Departure		日版
	2007年12月27日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：在完成隐藏迷宫之后，居然只花了35小时。

操作简介

十字键	菜单选择
类比摇杆	行走，选择
○	决定，攻击
×	取消，战斗中按住可用方向键选择控制角色
△	打开菜单
□	战斗中更换目标
START	大地图放大、缩小和关闭地图



角色加入

"《星海》系列"历代都有同伴加入冲突的设定，即在若干个同伴中只能选择一个，不过因为有声音收集这个该死的系统在，所以不得不让玩家去多周目，当然，角色本身的特点分歧还是很大的，多周目也可以体验更多的玩法。

ラティ・ミリー・イリア・ロニキス

固定角色和同伴，ミリー在エクダート能找到，不过当到エクダート时，シウス不在而ヨシュア在时，那就要到シルヴァラント才能加入。ロニキス在イオニス加入。

シウス

到达ホット时暂时加入，完成送雕像的任务后根据选项正式成为同伴，但是シウス成为同伴后アシュレイ就不能成为同伴，因此エリス也不会加入。

アシュレイ

首先シウス不能成为同伴，加入时间在タトローイ至アストラル之间，比较短。先在タトローイ斗技场观众席上找到他，然后去斗技场让ラティ出战完成任何级别后前往港口与其对话可让他加入。

フィア

在有シウス在队伍中的情况下本篇中于アストラル洞窟剧情时暂时加入；当シウス不在队伍中时，オタニム至タトローイ期间暂时加入，这个时间内不会发生PA，但是在之后アシュレイ不在队伍中前往アストラル的时候就不会习得武神奥义，而在拒绝同行パージ神殿和神殿后拒绝ヨシュア的话她也会离队。フィア正式加入是シウス或アシュレイ在队伍中时与ヴァン国王接见后，在アストラル城门碰到她，如果队伍中人数在6人或6人以下时会出现选项选择是否让其加入，同时习得武神奥义。

ヨシュア

アストラル洞窟剧情后从フィア或士兵那里听到パージ神殿的消息，选择前往神殿，在神殿山后的隐藏道路进去就会碰到ヨシュア，之后在神殿里再次遇到他并一同行动。神殿剧情之后出神殿出现选项，此时可让其正式加入。如果有越狱路线的フィア，那么拒绝他，フィア也会离队。

マーヴェル

在イオニス碰到ロニキス时如果队伍里有アシュレイ或ヨシュア那么会强制成为同伴，如果没有过去时代的同伴那么可以任意选择，而在旧异种族遗迹的深部还有次机会让其离队。ヨシュア在时直接脱离，アシュレイ和ヨシュア都在时マーヴェル离队，エリス加入。

ティニーク

ヴァン王城见到国王后前往タトローイ的斗技场，D级别以上会发生ティニーク乱入事件，挑战胜利后如果队伍里人数在6人或6人以下他就会提出加入。

ペリシー

在ヴェルカント的洞窟救下她后必须在港口捡到她的笛子，在ロニキス加入后，队伍人数是7人或7人以下时于クラート发生PA，之后就可以让其加入了。

エリス

队伍里必须要有アシュレイ和ヨシュア，在シルヴァラント城见到国王后在旧异种族遗迹最深处发生剧情，选择"それで气がすむなら"后加入，不过エリス加入后マーヴェル会离队。

ウェルチ



加入时间在シルヴァラント城接见国王后，如果这之前去她会不在。地点在从イオニス向南走，大陆半岛的森林中的隐藏小屋，注意不要过第二个桥，具体位置【如图】，如果队伍里人数在7人或7人以下时加入。这个角色在《星海3》里是工房的看板娘，超活跃，人气也很高哦。

奥义书

在得到奥义书后特定角色的必杀技会有所追加，在使用特定技后一定概率战斗结束时领悟，几率受奥义技能等级的影响。

奥义书	得到地点	角色
皇龙奥义	PA・奥义传承	ラティ・アシュレイ
七星奥义	斗技场・C等级通过	ラティ・シウス・マーヴェル・アシュレイ・ウェルチ
里樱花奥义	旧异种族遗迹	イリア
四圣兽奥义	ヴァン城事件	ラティ・イリア・シウス・アシュレイ
武神奥义	フィア加入时	フィア
ネコ奥义	ムーア城・宝物殿	ペリシー
八卦奥义	ムーア城・宝物殿	イリア・ティニーク

个人行动



个人行动简称PA，是"《星海》系列"的惯有系统，在进城镇前按□键就会启动PA，这时同伴们都各自行动，分散在城镇各地，这时与他们对话就有可能发生一些特殊事件，这些事件可以影响感情度，还有可能得到道具和习得奥义，所以到了新地方能够发生PA那就不要错过。

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Original version developed by tri-Ace Inc.



技能

技能与角色自身的战斗能力和道具创造能力有关，技能可以在城镇里购买，最高等级为3，在最后的ファーゲット行星上可以直接买所有的技能，不过相信在这之前大家都买齐了吧。技能习得在购得根性后最好先将根性加满，这样以后技能消耗的SP会节省不少。

感觉技能

LV	技能名	备注	购入地点
1	美的感觉	–	ホット
	忍耐	技能LV×2的CON上升修正	
	目利き	食物的HP、MP回复量上升	
	度胸	–	
2	根性	技能习得所需SP减少	ポートミス、オタニム、トロッフ
	危险感知	技能LV×3的STM上升修正	
	游び心	–	
	ポーカーフェイス	技能LV×3的GUTS上升修正	
3	努力	升级所需经验值减少	エクダート、イオニス、ヴァン
	电波	–	
	机能美	技能LV×6的STR・INT・AGL・DEX上升修正	

技术技能

LV	技能名	备注	购入地点
1	デッサン	–	ホット、ポートミス、オタニム
	包丁	技能LV×10的STR上升修正	
	口笛	–	
	コピー	–	
2	クラフト	–	タトローイ、トロッフ
	文笔	技能LV×1的DEX上升修正	
	调教	–	
	机械知识	–	
3	演奏	–	エクダート、イオニス、ヴァン
	キャスト	技能LV×2的DEX上升修正	
	科学技术	技能LV×10的STR上升修正	
	机械操作	–	

战斗技能

LV	技能名	备注	购入地点
1	练气	一定概率攻击力上升	ホット、ポートミス、オタニム
	急所狙い	一定概率让敌人的防御力无效的攻击	
	气功	一定概率防御力上升	
	トランス	一定概率魔力上升	
2	はやて	随技能等级上升移动速度增加，并且一定概率瞬移到能攻击的位置	タトローイ、トロッフ、イオニス
	受け流し	一定概率回避攻击	
	身体感觉	晕厥时间缩短	
	リキャスト	纹章术的再咏唱时间缩短	
3	フェイント	一定概率攻击命中	ヴァン
	カウンター	防御时一定时机可以按键反击	
	早口	纹章术的咏唱时间缩短	
	集中	一定概率受到攻击纹章术的咏唱也不会中断	
	めくり	一定概率瞬移到敌人背后	七星洞窟的宝箱

知识技能

LV	技能名	备注	购入地点
1	矿物学	技能LV×3的INT上升修正	ホット、ポートミス
	药草学	ブルー&ブラックベリィ的回复量技能LV×3%上升	
	レシピ	吃喜欢吃的食物时效果变化	
2	オタマジャクシ	技能LV×1的AGL上升修正	オタニム、トロッフ
	道具知识	技能LV×3%的买取价格上升修正	
	生物学	技能LV的2×10的HP上升修正	
3	精神学	技能LV×5的MP上升修正	イオニス、ヴァン
	妖精论	技能LV×2的INT上升修正	
	ヒエティ	任意能力值上升	



道具创造・特技・超级特技

在习得相应的技能之后就可以吾得道具创造、特技和超级特技，这些能力基本都是消耗某些素材来制造一些物品和达到一些效果，对于冒险有极大的帮助，比如可以利用它们来制造更好的武器防具等。

道具创造

アート

关联技能：デッサン、美的感觉
必须天赋：デザインセンス
开花天赋：デザインセンス
必须道具：–
支援道具：グラフィックツール
消费道具：マジックカンバス、マジカルクレイ
艺术分两种，一种是画画，一种是雕塑。画画可以画肖像画，不过只能画加入同伴的。

●需要マジックカンバス

名称	效果
エクステンドカード	入手经验值2倍
绘画：叫び	纹章术デモンズゲート的效果
绘画：星月夜	纹章术シャドウフレア的效果
绘画：春	全体HP100%回复
绘画：ソクラテスの死	牺牲自己同伴全回复
肖像画A	ラティ、卖价325G
肖像画B	ミリー、卖价1040G
肖像画C	ロニキス、卖价308G
肖像画D	イリア、卖价1300G
肖像画E	シウス、卖价162G
肖像画F	アシュレイ、卖价292G
肖像画G	フィア、卖价571G
肖像画H	ヨシュア、卖价975G
肖像画I	マーヴェル、卖价5850G
肖像画J	ペリシー、卖价1040G
肖像画K	–
肖像画L	エリス、卖价1560フォル
肖像画M	ウェルチ、卖价988フォル
ディスカバリーカード	敌人道具掉落率上升
ビクトリアルカード	GUTS上升
ファウンテインカード	随机得到道具
フェアリーズカード	全体HP50%回复
フォルアップカード	入手金钱2倍
モータリアルカード	会心一击辅助
リヴァイヴァルカード	战斗不能自动回复
らくがき	失败时

●マジカルクレイ

名称	效果
韦驮天	战斗逃走
御神体	敌全体消灭
サイレンスカード	敌一体沉默
玉手箱	随机得到3个道具
ダミードール	回避上升
知恵の镜	全体INT上升
天使の像	全体HP30%回复
びっくり箱	出现敌人或得到道具
ヘキサグラムカード	敌全体沉默
女神の像	全体MP30%回复
妖精の像	敌一体消灭
変なかたまり	失败时

カスタマイズ

关联技能：クラフト、キャスト、机能美
必须天赋：オリジナリティ
开花天赋：–
必须道具：–
支援道具：マジカルラスプ
消费道具：各种武器、宝石、矿石
该技能是通过将武器和宝石、矿石组合锻造出新的武器。使用的武器和矿石锻造出的武器是随机的，当然武器和矿石越好造出来的武器也越强，需要注意的是每个角色锻造出来的武器都只会是适合自己用的。

细工

关联技能：矿物学、クラフト、美的感觉
必须天赋：器用な指先
开花天赋：オリジナリティ、器用な指先
必须道具：–
支援道具：はんだごて
消费道具：各种宝石、矿石
该技能是消耗宝石来加工装饰品和其他装备，需要注意的有的装备某些角色不能做，所以要想做出好饰品那么就全员齐心合力吧。

鉴定

关联技能：道具知识、矿物学、药草学
必须天赋：–
开花天赋：–
必须道具：–
支援道具：元素分析器
消费道具：スペクタクルズ、不确定品
顾名思义就是鉴定一些不确定的物品，那些装在袋子里名字前是问号的都是不确定物品。

执笔

关联技能：文笔
必须天赋：文才
开花天赋：文才
必须道具：–
支援道具：ベレー帽、エディター
消费道具：万年笔
创作阅读之后就能提升技能等级的书籍，对于初期金钱不是很宽裕的情况下利用执笔不失为一种节省的好方法，关键是阅读技能书不消耗SP，需要注意的是执笔写的技能书最多到LV5。

炼金

关联技能：科学技术、矿物学、妖精论
必须天赋：マナの祝福
开花天赋：–
必须道具：–
支援道具：三角フラスコ、レザードフラスコ
消费道具：アイアン
用铁（アイアン）炼出高级的宝石、矿石，随着等级的上升能够炼出的宝石、矿石也越多，不过这项技能仅限有マナの祝福的纹章术士和マーヴェル，该技能也不能开花。

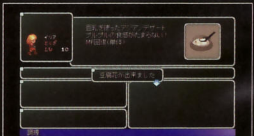
调理

关联技能：包丁、目利き、レシピ
必须天赋：味觉
开花天赋：味觉
必须道具：–
支援道具：万能包丁
消费道具：各种食材
加工食材而制作食物、饮料等道具，需要注意的是未成年人是不能制造酒的。

●一般食材

谷物

梅おムスビ(HP36%)
黄金の纳豆(HP45%)
おかかおムスビ(HP36%)
香炉(HP30%)
黑龙"火いらず"(HP30%)←シウス喜欢食物
昆布おムスビ(HP36%)
蛙おムスビ(HP36%)
ざるそば(HP28%)
西凤酒(HP30%)
しおムスビ(HP30%)←ティニーク喜欢食物
真手打ちそば(HP38%)
珠の光"有机雄町"(MP30%)←イリア喜欢食物
纳豆(HP25%)
爆弹オムスビ(HP38%)
ビール(HP35%)
美丈夫"うすにごり"(MP30%)
三倍增酿酒(MP3%)



TIPS 打开UMD的盖子可以起到不遇敌的作用，在迷宫里寻找道具和不想繁琐地遇敌的时候可以善加利用。

果物

アップルパイ(HP25%)
アンリ・サンセール(HP30%)
オレンジシェイク(HP15%)
サンタデュック(MP55%)
舌平目ワインソース(HP60%)
スイカバー(HP15%)
チョコバナナDX(HP28%)←ウェルチ喜欢食物
白桃のデザートスープ(HP45%)
フルーツケーキ(HP40%)
フルーツパフェ(HP20%)←ミリー喜欢食物
マンゴーシェイク(HP21%)
モンラッシュDRC(HP/MP90%)
苦いジュース
わるよい100%(HP1%)

肉类

エスカルゴ(HP5%)←ヨシュア喜欢食物
ステーキ130(HP35%)
ステーキ240(HP38%)
地鸡串焼き(HP15%)
豚汁(HP15%)
ハンバーグ(HP32%)
ユッケジャン(HP30%)
レバニラ炒め(HP32%)
まずいシチュー(MP1%)

卵・乳制品

オムライス(HP20%)
カスピ海ヨーグルト(HP35%)
コーヒー牛乳(HP15%)
シュガークレープ(HP10%)
卵スープ(HP30%)
ハムエッグ(HP25%)
バニラアイス(HP10%)
マカロニグラタン(HP10%)
ミルクセーキ(HP30%)
目玉焼き(HP18%)
ザッハトルテ(HP36%)
辛いケーキ(HP1%)
元牛乳(MP1%)

鱼介类

アラ汁(HP10%)
大とろ(HP45%)←ペリシー喜欢食物
海鲜サラダ(HP35%)
サザエ壶焼き(HP10%)←フィア喜欢食物
シーフードスパ(HP30%)
海老フライ(HP10%)
鯛さし(HP19%)
タラバ蟹の盐茹で(HP38%)
とろ(HP20%)
フカヒレ中华まん(HP30%)
伤んだ刺身

野菜

サラダ(HP22%)
八宝菜(HP30%)
ホイコーロー(HP35%)←ラティ喜欢食物
松茸ボイル(HP10%)←ロニキス喜欢食物
野菜スープ(HP35%)
焼きもろこし(HP28%)
ゴクイン(HP38%)
ロールキャベツ(HP30%)
仙草ゼリー←アシュレイ喜欢食物
しなびたサラダ(HP2%)

●高级食材

クリーミィチーズ

絞りたて100%(MP70%全体)
微笑みのプラトー(HP70%)
失败时消失

げれげれスライム

ウーズカクテル(MP30%全体)
コラーゲンゼリー(HPMP60%)
失败时消失

高级まぐろ

大とろとろとろ丼(战斗不能回复,HP100%)
マグロ尽くし(HP60%)
幻の大とろ(HP/MP70%)
失败时消失

マジカルライス

カレーのプリンス(HP/MP100%)
银シャリのおムスビ(HP60%)
落泪のリゾット(HP/MP80%)
失败时消失

がんぜ

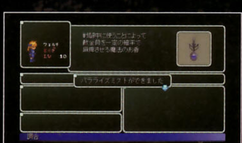
超绝火锅(HP80%)
どじょう汁(HP65%)
殿样杂煮(HP/MP60%)
失败时消失

ヤーマ食材セット

魔神流ヤミナベ(HP70%全体)
魔神流ラーメン(HP50%全体)
魔神流ヒレステーキ(HP90%全体)
失败时消失

调合

关联技能：生物学、药草学、精神学
必须天赋：－
开花天赋：－
必须道具：－
支援道具：灭菌てぶくろ
消费道具：各种药草
将两种药草调制成药类道具，调合选择药草与顺序无关，而现在已测试的结果是基本上每两种药草能够调合出4种道具。



	アルテミスリーフ	アセラス	トリカブト	マンドレイク	ラベンダー	ローズヒップ
アルテミスリーフ	ケアタブレット	－	－	－	－	－
	リキュールボトル					
	フェアリィグラス					
アセラス	ハーバルオイル	リザレクトボトル	－	－		
	特效药	フェアリィミスト				
	フラッシュポット	韦驮天软膏				
	リキュールボトル	气付け药				
トリカブト	ホットシロップ	ピクシーコロン	スティンクジェル	－		
	サワーシロップ	バブルローション	スティンクポット			
	フルーツシロップ	リリストニック	マジックミスト			
	バイオレントピル	ショックオイル	メルティローション			
マンドレイク	リキュールボトル	エナジートニック	バブルローション	バイオレントピル		
	スイートシロップ	リスキーリキッド	フェアリィトワレ	リスキーリキッド		
	デンジャーポット	ホットシロップ	メルティローション	クラッシュピル		
	サワーシロップ	エルヴンパウダー	リリストニック	ナチュラルハイ		
ラベンダー	气付け药	エナジートニック	ビターローション	メープルシロップ	ハーバルオイル	－
	特效药	フレッシュシロップ	スティンクジェル	ナイトメアポット	ミックスシロップ	
	リザレクトミスト	リザレクトミスト	メルティローション	スモークオイル	メディカルリンス	
	メディカルリンス	ホーリィミスト	パラライズオイル	マーリンドリンク	リザレクトボトル	
ローズヒップ	ツインズトニック	ウィッチパウダー	パラライズミスト	アタックボトル	ホーリィミスト	キュアポイズン
	キュアパラライズ	マイトポーション	サキュバスコロン	神风トニック	フレッシュシロップ	スイートポット
	韦驮天シップ	メンタルポット	ナイトメアポット	スモークミスト	スイートシロップ	メープルシロップ
	マリオネットピル	神风トニック	デンジャーポット	フラッシュポット	フルーツシロップ	ミックスシロップ



サバイバル

关联技能：药草学、忍耐
必须天赋：－
开花天赋：－
必须道具：－
支援道具：サバイバルキット
消费道具：－
在地图上探索找到有用的道具，比如食材、药草、矿石、宝石等，消耗MP4点，根据地点不同出现的东西也有所不同，每次得到的物品只有一个，所以基本上算是个无用的技能。

复制

关联技能：コピー
必须天赋：－
开花天赋：－
必须道具：マジカルカメラ或RIRICA
支援道具：RIRICA
消费道具：マジカルフィルム
消耗魔法胶卷复制出一个和目标道具一模一样的道具。

マシーナリー

关联技能：机械知识、机械操作、器用な指先
必须天赋：器用な指先、デザインセンス
开花天赋：－
必须道具：－
支援道具：マテリアルキット
消费道具：－
制造出冒险所需的机械类道具，其特殊促进类里很多都是提升技能成功率的，所以非常实用，而且促进类道具里不乏高价物品，可以拿去卖钱。

●特技促进系

- マジシャンハンド
- サバイバルキット
- 减菌てぶくろ
- はんだごて
- 元素分析器
- グラフィックツール
- エディター
- 三角フラスコ
- オルゴール
- RIRICA

●道具

- キラーポイズン
- ピコピヨボム
- プロテクトボム
- ハーフデッドボム
- アサルトボム
- ニュークリアボム
- テトラボム
- フレアボム
- ? ITEM

特技

オラクル

关联技能：电波、ヒエティ、游び心
必须天赋：－
开花天赋：－
必须道具：－
支援道具：－
消费道具：－
从创造神tri那里获得一些信息，其实就是tri-Ace给玩家的一些游戏建议，不乏"请支持《星之海洋2　二度进化》"之类的恶搞台词。实际效果是能够进入オラクルルーム的小屋。

音乐

关联技能：演奏、オタマジャクシ
必须天赋：音感、リズム感
开花天赋：音感、リズム感
必须道具：－
支援道具：ミュージックツール
消费道具：羽ペン、指挥棒
创作音乐和演奏乐曲以获得特殊的效果。

●作曲

作曲需要羽毛笔，需要的天赋是音感，リズム感可以不要，创作的曲子可以通过演奏来发挥效果。

●演奏

要想演奏需要音感和リズム感两方面的天赋，缺一不可。

乐器	曲名	效果
ピアノ	救いの歌	随走路回复HP、MP
	祝福の歌	所有能力上升
チェンバロ	精灵の舞	命中率上升
	妖精の舞	回避率上升
幻の三味线	苍き疾风	AGL上升
	秘めたる力	最大HP、MP上升
白银のトランペット	恶魔の旋律	遇到特定敌人
	神々の旋律	即使没有天赋特技也会成功
ハーモニカ	战いの调べ	遇敌率率上升
	孤独の调べ	遇敌率率减少
ライラ	裁きのメロディ	攻击力上升
	永远のメロディ	防御力上升
バイオリン	ヒーロー登场	遇到特定敌人
	女神降临	特技成功率上升
オルガン	愈しの歌	随走路HP回复
	安らぎの歌	随走路MP回复

TIPS 在道具创造时按住○键可以加速道具创造的进行，在演奏交响乐提高成功率时可以以此来更多地进行道具创造。

修行

关联技能：努力、根性、忍耐
必须天赋：－
开花天赋：－
必须道具：－
支援道具：－
消费道具：－

让自己的能力下降在战斗中获得更多的经验值，等级越高获得经验值越多，不过与强敌战斗的时候还是调会正常状态吧。

ファミリア

关联技能：口笛、调教
必须天赋：动物好き
开花天赋：动物好き
必须道具：－
支援道具：－
消费道具：ペットの饵

在迷宫中叫出动物去商店购物，特技等级越高回来得越早，根据等级能够买到的道具也有变化。

スカウト

关联技能：危险感知
必须天赋：野生の勘
开花天赋：野生の勘
必须道具：－
支援道具：－
消费道具：－

调整遇敌率，可以自由调高调低，不过实际效果感觉遇敌率都比较高。



超级特技

マスターシェフ

依靠大家的力量制造出豪华的食物和饮料，需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
调理	调合	万能包丁	各种食材

做成道具

食材1	食材2	成品
鱼介类	鱼介类	特上にぎり
鱼介类	鱼介类	うまい棒1
鱼介类	果物	甘鯛のオレンジソテー
鱼介类	谷物	海鲜井
鱼介类	谷物	うまい棒7
鱼介类	肉类	キムチ锅
鱼介类	野菜	つみれ汁
鱼介类	卵・乳制品	シーフードグラタン
鱼介类	卵・乳制品	うまい棒13
果物	果物	100%オレンジ
果物	果物	うまい棒14
果物	谷物	フルーツサンド
果物	谷物	うまい棒12
果物	肉类	酢豚
果物	肉类	うまい棒8
果物	野菜	トマトサラダ
果物	野菜	うまい棒3
果物	卵・乳制品	ミックスジュース
谷物	谷物	豆大福
谷物	谷物	うまい棒10
谷物	肉类	牛井
谷物	肉类	うまい棒9
谷物	野菜	あんかけおこげ
谷物	卵・乳制品	亲子井
肉类	肉类	合挽きハンバーグ
肉类	肉类	うまい棒2
肉类	野菜	ジンギスカン
肉类	野菜	うまい棒4
肉类	卵・乳制品	他人井
肉类	卵・乳制品	うまい棒5
野菜	野菜	大根サラダ
野菜	野菜	うまい棒6
野菜	卵・乳制品	チーズインサラダ
卵・乳制品	卵・乳制品	とろとろプリン
卵・乳制品	卵・乳制品	うまい棒11

オーケストラ

依靠大家的力量演奏交响乐，该特技需要手上有4种乐器，作曲也要有8首以上。在演奏中曲子会变化，其间特技的成功率几乎为百分百，开花率也大幅度提升，不过开花率一开始为0的角色是无法开花的。时间比较紧，所以在道具创造时最好按住○键加快速度。成功率比较低的炼金、复制、リバースサイド非常适合在这个时候使用。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
音乐	アート	－	指挥棒

开眼

依靠大家的力量参加战斗升级时获得更多的SP，需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。开眼中战斗移动速度会下降。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
修行	サバイバル	－	－

出版

依靠大家的力量创造出著名的书籍，需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
执笔	マシーナリー	エディター	万年笔

ラティ	正义の战士トライマン
ミリー	甘みシュラン
イリア	のんだくれ纪行
ロニキス	スペースクエスト
シウス	简单サバイバル术
アシュレイ	七人の老战士
フィア	冤罪の骑士
ヨシュア	少年Y
マーヴェル	通る社会は魔物ばかり
ティニーク	睡睡传
ペリシー	子ねこねこの子
エリス	完全暗杀マニュアル
ウェルチ	上司を操る10の方法

なんでも鉴定だ！

赚钱的绝好技能，能够以30%的增值卖出去，以30%的折扣买进，一次买卖就会复原，不过没有交易就不会发生效果，而且在使用ファミリア时也能发挥效果，后期购买3A纹章时就可以靠该技能了。需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
监定	细工	－	スペクタクルズ

リバースサイド

实行该超级特技会下降同伴的感情值，所以做成一个后用复制吧，而持有失败作品的时候还有会减钱的。需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
ピック ポケット	复制	－	上质纸

ブラックスミス

依靠大家的力量将矿石制造成防具，需要特技1在LV4以上的2人，特技2任何人只要习得就可。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
カスタマイズ	炼金	マジカルラスプ	スミスハンマー、各种矿石

矿石	无マジカルラスプ	有マジカルラスプ
アイアン	ナイツシールド	アンクシールド
	ファインシールド	ねこバンド
オリハルコン	ハーミットヘルム	ドリームクラウン
		リフレックス
ダマスクス	ドワーヴンヘルム	デュエルヘルム
	ドワーヴンメイル	マジカルビキニ
	ドワーヴンガード	
	ドワーヴンブーツ	
ムーナイト	デュエルスーツ	ねこアーマー
	ねこスーツ	バトルスーツ
ミスリル	ミスリルヘルム	ミスリルメッシュ
	ミスリルグリーブ	ミスリルシールド
ミーティアライト	スチールヘルム	シルヴァンメイル
	スチールアーマー	シルヴァンヘルム
	シルバーグリーブ	シルヴァンブーツ
ルーンメタル	ミラージュローブ	スタークローク





流程攻略

クラトスの町

一开始出集会所与村人对话巡逻，然后回到集会所发生剧情，有强盗来袭，在战胜几个杂鱼后与BOSS战斗，战斗难度并不高。在巡逻的时候可以去民家里找到一些道具，ラティ在家休息之后再前往集会所发生剧情。在休息前可以出村，在飞船坠落遗迹可以调查发光点找到道具。

クール村

为了追回ミリー前往クール村，之后回到クラトス，接着为了采集メトークス从クール村的北边前往メトークス山。

メトークス山

沿着山路到达山顶见到イリア和ロニキス，其间可以利用山道上的泉水回复升几级。



战舰カルナス～惑星ストリーム

在战舰里自由活动后从1F到3F发生剧情，并进行强制战斗，之后回到300年前的クラート村。接下来就是给イリア找衣服，去杂货屋花10G就能买到，不过并不合イリア的身，所以妄想换装的玩家就此断念吧。接下来前往北边的ホット町。



ホット町

在道具屋打听バダム的消息，然后去武器屋，选择同意花20G买武器的话シウス就会出来揭穿武器店老板卖假冒伪劣产品的骗局，接着再前往道具屋，剧情后与シウス结伴而行，并得到通行证和长剑。

CHECK POINT

在村子里与打听ポートミス的旅人ラドル对话，他会问ポートミス的方向，回答北边后可以在ポートミス从他那里得到フェアリィグラス。

TIPS 在领悟了超级特技“なんでも鉴定だ！”后提高其等级，然后在エクダート先以打折价买进乐器，然后再以增值价卖出可以赚不少钱，之后在シルヴァラント的惨太那里买圣诞鞋子也可以发横财以此购入3A纹章。

メトークス山～ポートミス

在武器屋从老板那里拿到委托品（熟悉系列的玩家一眼就能看出是兔子巴尼的塑像），然后拿回ホット的道具屋交差，不过回去前还是整顿一下装备和购买技能吧。交完任务后选择是否让シウス成为同伴，如果不让他加入之后可以让アシュレイ加入，是否取舍在于玩家自己了，初次玩的玩家建议留下シウス，不过アシュレイ有更强的奥义。再次前往ポートミス，在港口与水头对话接受击退海盗的任务，整顿好之后再与其对话前往海贼的基地。



海贼のアジト

一开始需要在B1F打开机关，然后前往B2F发生战斗，打倒一个小BOSS后拿到打火石(火打ち石)，这样调查来的路上冒汽的地方就能炸开道路了，需要注意的是要把打火石装备在饰品上。在最深处发生BOSS战，战斗后在牢房里能够救出猫女。救出猫女ペリシ一后自动回到ポートミス港，记得把她掉落的笛子捡起来，之后从港口前往オタニム。

オタニム

如果此时只有ラティ和イリア两人，フィア会暂时加入，可以把フィア的装备卸下来给ラティ，在这里可以花10G找自称是画家的画张画，还能买到同人志，不过要花800G。在宿屋休息能看到ミリ一的剧情，建议大家看看哦。一切准备就绪那就前往西南的タトローイ吧。

タトローイ

如果要想让传说的勇者アシュレイ加入的话先要去斗技场的观众席与他对话，然后去参加斗技场比武，过第一个H难度就行了，之后前往运河船的港口碰到アシュレイ，这样就可以让他加入为同伴了。从港口或是アストラル洞窟都能到达アストラル城下町。

ストラル城下町

前往宿屋住宿发生剧情，フィア暂时加入，前往アストラル洞窟。洞窟入口出的黄金女神像可以恢复体力，可利用它练一下级。前进发生与BOSS的战斗，第二天得到奖励后众人准备前往パージ神殿。笔者在这里是以让フィア加入为前提的，所以前面都做好铺垫，因此并没有发生在牢房里救她的事件，这也算是个人偏好了。

パージ神殿

从タトローイ顺着大路往北边走就能看到神殿，不过从正门进神殿是无法到达最深处的，其实道路在神殿外的山上隐藏道路，在大地图上是看不到的，具体位置可在【如图】所示地方搜寻。找到门口发现ヨシュア，之后进神殿可以让他成为同伴。神殿中开启机关可打开门，而一些发着白色淡淡光芒的类似水晶管的东西调查后可得到SP，不要错过。门前的石板上显示"赤い光は汝の敌、青い光は汝の道と知れ"的房间里接触蓝色球是传送点，绿色是宝箱，红色是战斗；显示"险しき道より汝の道は开かれる"的房间先去左右两边开机关，然后接触蓝色球前进；显示"汝の道は、常に同じにあらず"的房间有所变化，蓝色球是通往宝箱，而正确道路是那些橙色的球，不过有的还是会将你传送到入口，红色球仍然是战斗。

前往最深处发生剧情后传送出神殿，这里有选项是让ヨシュア是否正是成为同伴，选择"引き止める"、"力を贷してくれないか"就是让他留下。ヨシュア是初期女主角不在时的主力恢复角色，不过为了フィア，笔者毫不犹豫抛弃了鲁鲁修同学(因为配音都是福山润，=_=)。



トロップ

接下来前往トロップ，一进村就发生神秘物体落下的剧情，从トロップ乘坐前往ポートミス的船，然后走着前往掉落在クラート附近的星际船。感叹一番后返回ポートミス，乘船回トロップ，之后又改乘前往エクダート的船。

エクダート

一进エクダート就看到ミリ一，前往宿屋就可以与ミリ一合流，之后前往西边的イオニス。如果此时ヨシュア在队可进入エクダート周边的森林接到击退魔物的任务，成功后奖励エルヴンボウ。

イオニス～シルヴァラント

在イオニス入口处ロニキス加入，如果满足条件マーヴェル也将成为同伴，之后前往西边的ヴァン・イ・イル城下町。来到城下町去王宫与国王见面，为了测试众人实力前往试练的洞窟。在有一排门的地方从左到右按照1、3、5、6的顺序按下机关外面通往地下的门就会打开，进去就是BOSS战。胜利后返回去见国王，得到ヴァンエンブレム和四圣兽奥义。之后通过北边的シルヴァラント洞窟前往シルヴァラント。

シルヴァラント

在谒见厅见国王接受纹章，之后开始前往各国，这里还会发生与女主角ミリ一的PA，ラティ可以得到专有的强力饰品。

アストラル城

从タトローイ港前往アストラル，如果此时队伍里人数在6人或6人以下，在门口与フィア对话可以让其加入。在谒见厅见到国王拿到纹章后，如果フィア此时已成为同伴可以拿到武神奥义。另外，如果实力够的话可以去タトローイ斗技场试试，通过C级比武能够拿到七星奥义。

ムーア城

ムーア城位于ポートミス的北边，进去见国王首先要接受击退魔物的委托，在宝物殿回收豪华系列道具打败BOSS后就可以回去交差了，记得宝物殿有ネコ奥义和八卦奥义，一定要得到。在拿到所有王国的纹章后返回ヴァン王国与国王见面，接下来就是再次前往パージ神殿了。

パージ神殿

一开始按照之前的路前往里面见到ルーン三女神，之后前往神殿的最深部。一开始直走，在B3F的房间内响起警报，战斗后得到セキュリティR，这样就可以开启原先不能开打的红色门了，返回入口处从右边前进。在记录点的十字路口处向右拐，将B2F的三个机关打开，之后进入某房间仍然出现警报，这次强制战斗后得到セキュリティB，这样蓝色的门也能打开了。从蓝色的楼梯向下走，在B4F打开机关前进，在B4F的T字路口去左边开机关，右边是道具，这样B5F的门就会打开。前往B5F发生剧情，在输入密码的时候选择"き・ゆ・ち・う"的选项，然后依次选择"ちきゆう"。在最深处得到真实之瞳，然后返回ヴァン王国，接下来就是从港口乘船前往西南的无人岛进入魔界。

魔界

一进魔界就是与真红之盾的战斗，然后传送到アストラル，这是场二连战，大家一定要注意回复。后再次前往无人岛，向魔界深处进发。此时最好做一些好装备，如果资金充足可以在シルヴァラント从系列常客行星商人惨太那里买3A纹章，惨太在武器屋那个地图的树后面，很容易看漏，【如图】所在的位置。来到魔界最深处，前往时空研究所。



时空研究所

时空研究所需要注意的是【如图】的位置是可以向下走的，别被视角问题迷惑了。前往深处先与几个杂鱼战斗，不过需要注意其石化攻击和别用火属性攻击，然后就是与魔王之战了。注意战胜魔王发生剧情后会前往行星ファーゲット，此时就不能回到过去的ローク星球了。



惑星ファーゲット～结局

剧情后先前往南边的收容所，收容所里打开西南和东南的机关中间的门就会开，剧情后前往北边的生化研究所，从左边的楼梯前往地下道，然后就是前往最终迷宫リヴォースタワー。

リヴォースタワー7F的大房间里，往上是与BOSS战斗，往下是通过传送装置回到B1F，在最终BOSS前的记录点存档就能开启隐藏迷宫和角色的声音收集模式。

最终BOSS会变身一次，不过实力并不强劲，因为大家都知道"《星海》系列"的最终BOSS战不过是高难度的开始而已。





佩莉西

TIPS 在七星迷宫里打败最终BOSS获得水晶石后让ウェルチ用细工做出诸神的纹章给她使用让她学会最强技，而熟悉《女神侧身像》的玩家一定对这招很熟悉……

必杀技·纹章术

ラティ

名称	属性	习得等级/所需奥义书
冲裂破	–	LV3
红莲剑	火	LV7
闪光剑	–	LV11
雷鸣剑	风	LV13
空破斩	–	Lv17
双破斩	–	Lv19
冲灵破	–	Lv25
吼龙破	–	Lv29
七星双破斩	–	使用"双破斩"(七星)
七星闪光剑	光	使用"闪光剑"(七星)
七星雷鸣剑	风	使用"雷鸣剑"(七星)
朱雀冲击破	火	使用"冲烈破"(四圣兽)
苍龙醒雷斩	风	使用"冲灵破"(四圣兽)
黑龙天雷破	暗	使用"吼龙破"(皇龙)
绯龙天雷破	火	使用"朱雀冲击破"(皇龙)
苍龙天雷波	水	使用"苍龙醒雷斩"(皇龙)

ミリー

名称	习得	解说
ヒール	初期习得	我方一人HP小回复
アンチドート	LV2	我方一人毒状态回复
ディーブミスト	LV6	敌人命中率下降
プレス	LV6	敌单体重力咒文
キュアライト		我方一人HP中回复
サイレンス		封印所有敌人的纹章术
アシッドレイン		敌全体防御力下降
プロテクション		我方一人防御力强化
ディレイ		敌人移动力缓慢
キュアオール		我方全员HP中回复
キュアコンディション		异常状态回复
グラビティプレス		敌范围重力咒文
ヘイスト	Lv34	我方一人移动力强化
グロース	Lv38	我方一人攻击力强化
トラクタービーム	Lv40	敌人重力颠倒，对空不可
フィクスクラウド	Lv40	敌全体晕厥
フェアリーヒール	Lv42	我方一人HP大回复
リフレクション	Lv44	我方全员咒文耐性强化
レイズデッド	Lv46	复活我方一名同伴
フェアリーライト	LV52	我方全员HP大回复

イリア

名称	属性	习得等级/所需奥义书
气功掌	–	LV9
流星掌	–	LV13
气功蹴	–	Lv17
练气拳	–	Lv25
苍龙醒雷破	水	使用"气功掌"(四圣兽)
玄武霸王拳	地	使用"气功蹴"(四圣兽)
白虎吼破弹	风	使用"练气拳"(四圣兽)
朱雀冲击破	火	使用"流星掌"(四圣兽)
樱花八卦掌	–	使用四圣兽奥义(八卦)
里樱花炸光	–	使用"樱花八卦掌"(里樱花)

ロニキス

名称	属性	习得
グレイブ	地	初期习得
ファイアボルト	炎	初期习得
サンダーボルト	风	初期习得
ウーンズ	暗	初期习得
シャドウボルト	暗	初期习得
レイ	光	初期习得
ブラックセイバー	暗	初期习得
イラプション	炎	初期习得
アースグレイブ	地	初期习得
サンダーストーム	风	初期习得
ライトクロス	光	初期习得
サンダークラウド	风	LV34
スターフレア	光	LV36
シャドウフレア	暗	Lv38
ロックレイン	地	Lv46
エクスプロード	火	Lv48
ダークサークル	无	Lv48
グレムリンレアー	暗	时空研究所(宝箱)
デモンズゲート	暗	リヴォースタワー(宝箱)
メテオスォーム	无	リヴォースタワー(宝箱)

注：ダークサークル对HP在1/4以下的敌人一击必杀。

ウェルチ

名称	习得等级/所需奥义书
ピンタ	初期习得
でこぴん	初期习得
左手の法则	初期习得
ぐるぐる	初期习得
あっちむいてホイ	初期习得
怒りの铁拳	初期习得
连续ピンタ	使用"ピンタ"(七星)
ぴぴぴぴぴん	使用"でこぴん"(七星)
大地の怒り	使用"怒りの铁拳"(七星)
にーべるんなんとかー	使用道具"神々の纹章"

注：神々の纹章需要在七星迷宫中拿到"水晶石"然后让ウェルチ自己用细工把道具做出来。

シウス

名称	属性	习得等级/所需奥义书
冲裂破	–	初期习得 –
冲灵破	–	LV13 –
双破斩	–	LV17 –
雷鸣剑	风	LV21 –
红莲剑	火	LV27 –
闪光剑	–	LV31 –
七星双破斩	–	使用"双破斩"(七星)
七星红莲剑	火	使用"红莲剑"(七星)
七星雷鸣剑	风	使用"雷鸣剑"(七星)
玄武招来	–	使用"冲灵破"(四圣兽)
苍龙招来	–	使用"闪光剑"(四圣兽)
白虎招来	–	使用"冲裂破"(四圣兽)

フィア

名称	习得等级/所需奥义书
レイブンソード	初期习得
ダンシングソード	初期习得
3WAY	LV21
3VOLLEY	LV
アクアスプレッド	LV
ギャラクシィGB	LV
シルヴァンショット	使用"3WAY"(武神)
アンホーリィテラー	使用"ギャラクシィGB"(武神)
ヴィクトリーテラー	使用"アンホーリィテラー"(武神)

ヨシュア

名称	属性	习得
ヒール	–	初期习得
グレイブ	地	初期习得
サンダーボルト	风	初期习得
ウインドブレイド	风	初期习得
アイスニードル	水	初期习得
キュアライト	–	初期习得
レイ	光	初期习得
ディーブフリーズ	水	初期习得
キュアオール	–	初期习得
マグナムトルネード	风	初期习得
ライトクロス	光	LV24
アースグレイブ	土	LV26
サンダーストーム	风	LV28
フェーン	风	Lv30
サンダークラウド	风	Lv34
スターフレア	光	Lv36
ノア	水	Lv38
フェアリーヒール		Lv42
ロックレイン		Lv46
エクスティンクション		

マーヴェル

名称	属性	习得等级/所需奥义书
レイブンオーブ	–	初期习得
フレアオーブ	火	初期习得
ヘイルオーブ	水	初期习得
サンダーオーブ	风	初期习得
アーククリスタル	–	LV33
シールクリスタル	–	LV37
デスクリスタル	–	Lv39
サザンクロス	–	使用"フレアオーブ"(七星)
セブンススター	–	使用"ヘイルオーブ"(七星
ギャラクシィ	光	使用"サンダーオーブ"(七星)

ティニーク

名称	属性	习得等级/所需奥义书
旋风棍	–	初期习得
疾风棍	–	初期习得
雾冰冻棍	水	初期习得
水月两断破	–	初期习得
霸王疾风棍	–	初期习得
红莲旋风棍	火	使用"旋风棍"(八卦掌)
疾风破里拳	–	使用"疾风棍"(八卦掌)
樱花八卦掌	–	使用"霸王疾风棍"(八卦掌)
七星乱舞	–	使用八卦掌奥义(七星)

ペリシー

名称	习得等级/所需奥义书	备注
マルチプルぱんち	初期习得	–
シャイニングダンス	初期习得	–
えいやあとお	初期习得	–
チャーミングポーズ	初期习得	–
プリズミックダンス	初期习得	回复同伴HP
スプレッドミサイル	初期习得	–
ねりちゃぎ	初期习得	–
パニックダンス	初期习得	–
そらをみろ	初期习得	–
ドリームコンボ	使用"えいやあとお"(ネコ)	–
ＪＰサマーソルト	使用"ねりちゃぎ"(ネコ)	–
マジカルダンス	使用"シャイニングダンス"(ネコ)	回复同伴MP

エリス

名称	属性	习得
ヒール	–	初期习得
ファイアボルト	火	初期习得
ディーブミスト	–	初期习得
サイレンス	–	初期习得
キュアライト	–	初期习得
アシッドレイン	–	初期习得
スターライト	光	初期习得
イラプション	火	初期习得
ディレイ	–	初期习得
キュアオール	–	初期习得
キュアコンディション	–	初期习得
エクスプロード	火	初期习得
ルナライト	光	初期习得
フェアリーヒール	–	初期习得
レイズデッド	–	初期习得
サザンクロス	光	初期习得
フィクスクラウド	–	初期习得
フェアリーライト	–	LV52
メテオスォーム	–	リヴォースタワー
エクスティンクション	–	七星の洞窟

アシュレイ

名称	属性	习得等级/所需奥义书
双破斩	–	初期习得
冲裂破	–	初期习得
雷鸣剑	风	初期习得
红莲剑	火	初期习得
闪光剑	光	Lv29
七星双破斩	–	使用"双破斩"(七星)
七星雷鸣剑	风	使用"雷鸣剑"(七星)
苍龙醒雷斩	火	LV31
朱雀冲击破	火	LV35



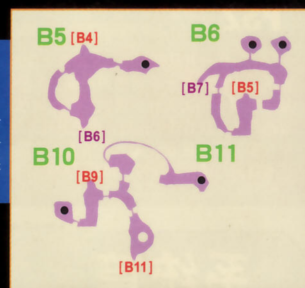
七星迷宫

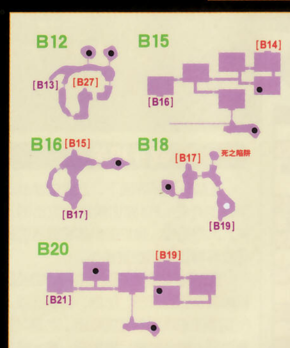
要想进入隐藏的七星迷宫必须要在最终迷宫リヴォースタワー-7F的记录点存档，然后从7F传送点房间进入下方的传送点回到B1，然后前往B1有圆柱状装置的大房间进入下方的传送点，这样就会被传送到オラクルルーム，最左边的门进去就是七星迷宫。

七星迷宫中没有记录点，敌人比正篇的强大了很多，不过经验值也很多，都是十几几十万，一开始一场战斗升几级十几级也不是不可能，而且这里能得到一些强力的技能、必杀甚至最强武器，所以怎能错过呢？进迷宫前最好先购买カエルの辉石，这样就可以直接从迷宫里出来，需要补给时就很有用啦。

B1～B10
CHECK POINT
B4：打开所有宝箱。
B9：将队伍前方都编成为女性角色，如果女性角色大于4名那么替补的前面也要是女性角色。

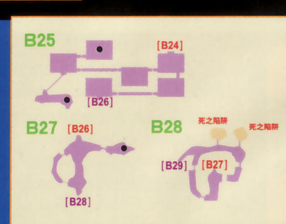
图中●表示的是道具位置。





B11～B20
CHECK POINT
B13：将左右男女的脸调整到面对面。
B15：这里的门是看不到的，需要自己去试，注意交叉点，需要进行微调才能前进。
B18：门口倒着冒险者的房间进去就会中陷阱，HP为1，还有强制战斗，战斗与否随意。
B19：将宝箱调整到与隔壁房间不同的状态，比如一开始可以直接去把右边两个房间的宝箱调整了就行了。
B20：依旧是隐藏门的一层，不过这次简单了不少。

B21～B30
CHECK POINT
B24：打开全部宝箱，从左到右依次调查第二个、第三个。
B28：依旧有死之陷阱房间的一层，不过这次没提示了。
B29：只要让左右两边男女视线不对视就行。
B30：BOSS战，最好先把那个长得像昴翼的家伙干掉，战胜后回收宝箱利用カエルの奇迹的回去。



感想 完成一次游戏感觉非常酣畅淋漓，除了中盘那些繁琐的跑路以外完全享受在了游戏的战斗中，不过本作难度相较系列其他作品感觉还是低了点，但能够玩到如此优秀的重制版笔者已经非常满足了。现在热切期待PSP版二代的复刻版，以及最最渴望的《星之海洋4》！



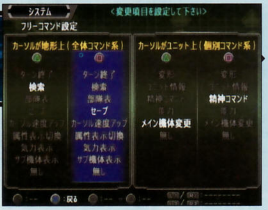
超级机器人大战 原创世纪外传	Banpresto	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大戦 OG 外伝		日版
2007 年 12 月 27 日	1 人	5800 日元
无对应周边		

这一代一共只有36话，如果算上剧情关卡和《OG2.5》中出现过的关卡，大概只有十来话值得一提。不过游戏的素质一如既往地高，而且还有很多引人入胜的模式，因此依然是大家不能错过的作品。本期攻略只涉及到游戏的正篇，由于游戏系统和《超级机器人大战 原创世纪合集》没有区别，因此系统方面会简单一些，新玩家如果看过之后还有疑问，请参见2007年182・183期合刊的攻略。

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：35个小时　文 曹纲　编 纱迦　美编 anubis

系统篇



按键操作

地图画面	
键位	效果
左摇杆／方向键	移动
右摇杆	转动方向（左右）以及调整远近（上下）
○	调出菜单
×	显示光标所在处的地形效果
△	切换是否显示气力
□	切换是否显示双人小队
SELECT	查看帮助
START	改变战场显示方式
L1／R1	切换可行动的我方单位
L2／R2	切换敌方单位
L3	在地图上用红色做上标记
R3	切换右摇杆上下调整的内容

战斗相关

在战斗选择界面下，△键切换战斗动画的开关，R3键切换援护攻击的开关。武器选择、援护的机体和武器选择可按屏幕提示的按键操作。

反击时R2切换主副机体，L1切换副机体以及它的反击、防御、回避选项，R1切换主机体以及它的反击、防御、回避选项，战斗时按○键加速，按×键关闭战斗画面。

实用技巧

1. 同时按SELECT+START+L1+L2+R1+R2为回到标题画面。快速RESET后按住SELECT键不放，可以自动读取战斗中断记录。

2. 交代剧情时，按住R1+○不放为快速对话，R1+START为直接跳过剧情。△为查看过去的对话，R3为切换自动和手动模式。

3. 玩家可以自由设定战场上的操作，方法是在设定1的フリーコマンド中更改。设置得当的话可以极大地节省时间。（纱迦注：我个人的习惯是光标在地形上时△检索、□保存，在机体上时△切换主副机体、□使用精神。大家可以参考一下。）

双人机体系统

前作《超级机器人大战OGS》的新增系统，在本作也没有什么变动，这里只再重复一些要点。在战场上，任何两个机师气力在110以上且机体在相互的周围8格中(也就是一机体位于另一机体为中心的3×3正方形内)，此时就可以用合流指令来组成双人小队，在地图上也有Twin标志。合流后的双人小队可使用魂、斗志、大激励之类的强力的双人精神，单人精神也有部分是对小队有效的，例如加速、觉醒、直击等等。各位机师固有的双人精神可参考后文。

此外，根据各机体不同的特性，组成双人小队后还会有相应的加成，具体如下表。



特性	效果	W 效果
格斗	格斗武器的伤害值 +5%	移动力 +1
射击	射击武器的伤害值 +5%	射程 +1
念动	念动武器的伤害值 +5%	念动力 LV+1
命中	命中率 +5%	クリティカル率 +50%
回避	回避率 +5%	机体追加“分身”能力
防御	受到的伤害 −5%	バリア效果 +200
泛用	命中率 +5%、回避率 +5%	格斗射击伤害 +5%、命中率 +5%、回避率 +5%

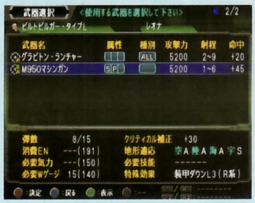


组队后的加成为两机体的特性效果之和，例如命中+回避就是命中回避+5%；两机体的特性相同时则为效果+W效果，例如格斗+格斗则为格斗伤害+5%，移动力+1。特性相同的机体组成二人小队在加成方面会更有特色，可适当加以利用。

©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007

特殊弹

在“《OG》系列”固有的武器选择系统之外，前作《超级机器人大战OGS》还加入了特殊弹的设定，本作也同样继承了下来。通过2～3个素材来合成特殊弹，再装填到外挂武器上即可使用。合成后的特殊弹也可以随时还原成素材，重新合成为别的特殊弹，使用起来还是比较方便的。但是由于可装填特殊弹的武器太少，实际的应用也受到了一些限制。特殊弹的效果一般就是素材效果的累计，但是也有特殊的组合会增加素材所没有的能力，具体组合如下：





素材1	素材2	素材3	攻击力	最大射程	命中补正	クリティカル补正	弹数	必要气力	特殊效果及其他追加效果
射程↑攻击力↓	命中↑射程↓	攻击力↑クリティカル↑	+100		+40	+30			命中ダウン L3 (R系)
命中↑射程↓	命中↑クリティカル↓	命中↑		−2	+80	−10			命中ダウン L2 (R系)
命中↑射程↓	命中↑クリティカル↓			−2	+80	−40			命中ダウン L2 (R系)
クリティカル↑射程↓	射程↑	クリティカル↑				+80			运动性ダウン L3 (R系)
クリティカル↑射程↓	クリティカル↑命中↓	攻击力↑クリティカル↑	+200	−1		+150			运动性ダウン L2 (R系)
クリティカル↑射程↓	クリティカル↑命中↓	クリティカル↑		−1	−40	+160			运动性ダウン L2 (R系)
バリア弱体↑气力↓	バリア贯通↑气力↓								攻击力ダウン L3(R系)
バリア弱体↑气力↓	バリア弱体↑气力↓								攻击力ダウン L2(R系)
射程↑攻击力↓	气力↑攻击力↓	气力↑攻击力↓	−400	2				−10	装甲ダウン L2 (R系)
クリティカル↑射程↓	命中↑	射程↑命中↑			+60	+40			移动力ダウン L3 (R系)
命中↑射程↓	命中↑	クリティカル↑		−2	+60	+40			移动力ダウン L2 (R系)
クリティカル↑射程↓	命中↑	クリティカル↑		−1	+20	+80			移动力ダウン L2 (R系)
命中↑クリティカル↓	クリティカル↑命中↓				−20	+40			バリア弱体
攻击力↑射程↓	射程↑攻击力↓				+20	+10			バリア弱体
攻击力↑射程↓	射程↑攻击力↓	バリア弱体↑气力↓						−10	バリア贯通
攻击力↑射程↓	命中↑射程↓	クリティカル↑射程↓	+200	−4	+40	+40			移动后攻击可能
攻击力↑射程↓	气力↑攻击力↓	气力↑弹数↓	+100	−2			−1	−10	移动后攻击可能
攻击力↑	攻击力↑	クリティカル↑	+200		+10	+40			
射程↑攻击力↓	射程↑	命中↑	−200	+3	+20	+15			
射程↑弹数↓	命中↑クリティカル↓	射程↑	+100	+3	+20	−40	−2		
命中↑クリティカル↓	命中↑	命中↑			+80	−40			
クリティカル↑命中↓	クリティカル↑	クリティカル↑	+100		−40	+160			
射程↑弹数↓	クリティカル↑命中↓	クリティカル↑	+100	+2	−40	+120	−2	−5	
攻击力↑クリティカル↑	射程↑命中↑	地形适应↑	+200	+1	+40	+30		−5	地形适应全部上升、バリア弱体
地形适应空↑	地形适应陆↑	地形适应海↑							地形适应全部上升
地形适应空↑	地形适应陆↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
地形适应空↑	地形适应海↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
地形适应陆↑	地形适应海↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
气力↑	气力↑				+20				能力ダウン L2 (P系)
バリア弱体↑气力↓	气力↑	气力↑			+30				能力ダウン L3 (P系)

新要素

本作的系统和前作比基本没变化，机体和武器能力只有很小的调整。不过本作最大的特色就是新加的SPECIAL MENU，或许彻底当作FAN DISK看心态会好多了，我们会说，这张FAN DISK还送了一个三十多关的游戏呢！

在ライブラリー里面，机体大图鉴、人物事典、音乐欣赏甚至流程图





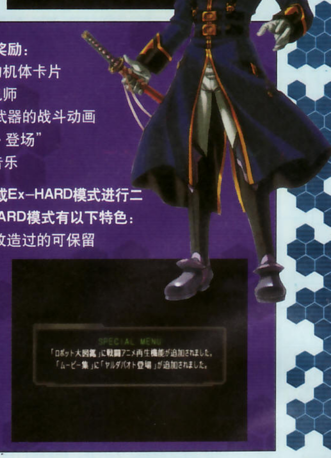
中，都会包含前作的全部内容，当然，你得继承前作的存档。不过，机体图鉴和人物事典仍然没有收集的完成度，依旧是让人不满的。

此外，シャッフルバトラ-是一个卡片类的小游戏，而フリーバトル则是本作的最大亮点，可自由选择机体、机师(固定机师的话无法选择其他人)、武器(可外挂武器的包括相应的全部外挂武器)、副机体、援护攻击与防御、实际伤害效果等等，来随意观看战斗动画。可选择的机体不仅是本作中出现的，也包括只在前作中登场过的，例如ジュデッカ之类的，想查看敌方BOSS间的华丽战斗也不再是梦想！自然，这样也会使得游戏中关闭战斗画面的人更多且理由更充分……注意有的机体是需要通关后才能选择的，先去尽早通关吧！

多周目游戏相关



在开始新游戏时，会检查前作的存档，《OG1》、《OG2》、《OG2.5》的通关存档各加5万元资金，同时前作的图鉴、流程表等可以在本作中查看。



NORMAL模式通关后，有如下奖励：

A.“シャッフルバトラー”可入手新的机体卡片
B.“フリーバトル”追加新的机体和机师
C.“ロボット大图监”中可再生默认武器的战斗动画
D.“ムービー集”中增加“ヤルダバオト登场”
E.战斗BGM可设定外传中未使用的音乐

读取通关存档后可选择NORMAL或Ex-HARD模式进行二周目，继承25%的资金和PP。Ex-HARD模式有以下特色：

A.武器不可改造，默认加入时已经改造过的可保留
B.PP消费2倍
C.“敌机体和武器增加3段改造
D.难度固定为HARD
E.高等级的敌人有ACE奖励

Ex-HARD模式通关后可选择SPECIAL模式，全部机体可10段改造，开始游戏后获得所有强化部件、外挂武器、合成素材各一个。

MX前传 本作一上来就给人惊喜：《MX》的主人公和BOSS均粉墨登场。不过到最后才发现他们就是跑龙套的，本作仅交代了《MX》之前的剧情。值得一提的是女主人公阿葵看到拉米娅的服装时心想：“怎么她的服装这么暴露啊，要是我的话绝对不穿。”但大家都知道她在《MX》里的战斗服其实和泳装没什么区别……

资料篇

合体攻击

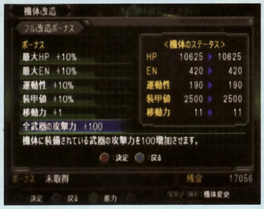
合体攻击已经成为我们的战斗主力，高威力、高适应、防护罩无效，这些都是对BOSS战的有利点。本作的合体技和前作相比只增加了一个天上天下念动连击拳，需要在第23话“想い、拳に乗せて”的剧情后使用，不过由于SRX才是我们的第一主力，此技后期派上用场的时候并不多。其他合体技也有一些改动，例如ロイヤルハートブレイカー的威力上升，龙卷斩舰刀由于斩舰刀·云耀の太刀改造效率的提升有明显威力增加，ツインバードストライク的消费降低、地形适应提高等等。此外，下表中的威力为最初到参与合体的武器全10段改造后的威力，不包含インファイト、ガンファイト等技能的影响。



合体技名	参与机体	参与武器	威力	倍率	射程	气力	EN	地形
フォーメーションR	R-1	T-LINK ナックル	5693～8213	1.4	1～3P	110	30	AAAA
	R-2パワード	ハイゾルランチャー(散弾)						
	R-3パワード	ストライクシールド						
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン・リーゼ	リボルビング・バンカー	6110～8775	1.3	1～4P	120	35	AAAA
	ライン・ヴァイスリッター	ハウリング・ランチャーX						
ロイヤルハートブレイカー	フェアリオン・S	ソニックドライバー	6090～8750	1.4	1～4P	110	25	SSAS
	フェアリオン・G	ソニックドライバー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8400～10800	1.5	1～7	130	70	SSAS
	R-GUN パワード（ヴィレッタ）	ハイ・ツインランチャー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8960～11520	1.6	3～9	140	100	SSAS
	R-GUN パワード（マイ）	ハイ・ツインランチャー						
龙卷斩舰刀	ダイゼンガー	斩舰刀・云耀の太刀	8190～10430	1.4	1～3P	130	65	SSAS
	アウセンザイター	シュツルム・アングリフ						
ツインバードストライク	ビルトビルガー	スタッグビートルクラッシャー	6370～8820	1.4	1～5P	115	20	SSBS
	ビルトファルケン	オクスタン・ライフルW						
天上天下念动连击拳	R-1（リュウセイ）	T-LINK ナックル	6090～8750	1.4	1～5P	110	15	ASAS
	ART-1（マイ）	T-LINK ブレードナックル						

全改造奖励

机体全部改造后向来可选择最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲+10%、移动力+1中的一项，此外每台机体都会有自己独特的一项选择，例如龙虎王的增加EN小回复能力、SRX的可多装备一个强化部件等，一般来说都是我们的首选奖励。



机体	奖励内容
ハガネ	装甲值+20%
クロガネ	装甲值+20%
ヒリュウ改	武器的命中补正值+20%
SRX	强化部件装备量+1
R-1	念动武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动フィールド+300
R-GUNパワード	EN+20%
ART-1	念动武器攻击力+200
ビルドラプター	运动性+20%
アルブレード	Wゲージ+30
アルトアイゼン・リーゼ	固定武器的地形适应全部为S
ライン・ヴァイスリッター	运动性、最大EN+10%
ベルゼイン・リヒカイト	固定武器的地形适应全部为S
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS	最大HP+20%、最大EN+15%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプR	运动性+15%、最大HP+20%
ゲシュペンスト・タイプRV	固定武器的最大弹数+4
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（红）	装甲值、最大HP+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（绿）	机体地形适应除“空”以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ改（绿）	机体地形适应除“空”以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（蓝）	装甲值+20%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（其他颜色）	固定武器最大弹数+2
シュッツバルト	特殊能力“ABフィールド”装备
ビルドシュバイン	装甲值+20%
ビルドビルガー	运动性、装甲值+15%
ビルドビルガー・タイプL	运动性、装甲值+15%
ビルドファルケン	固定武器的最大弹数+2
ヒュッケバイン	Wゲージ+40、最大EN+20%
ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+50
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプL	装甲值、最大EN+10%
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプR	运动性、最大EN+10%
AMガンナー	EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプL	最大EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプR	最大EN+15%

机体	奖励内容
量产型ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+30
サイバスター	运动性+10%、最大EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发生率+20%
グランゾン	特殊能力“ビーム吸收”装备
グルンガスト零式	格斗武器的攻击力+200
グルンガスト	全武器的攻击力+200
グルンガスト2号机	全武器的攻击力+200
グルンガスト贰式	念动フィールド+300
グルンガスト参式	全武器的攻击力+100
虎龙王	特殊能力“EN回复(小)”装备
龙虎王	特殊能力“EN回复(小)”装备
ダイゼンガー	格斗武器的攻击力+200
アウセンザイター	射击武器的攻击力+200
ジガンスクード・ドゥロ	装甲值+10%、最大EN+15%
コンパチブルカイザー	全武器的攻击力+100
ズィーガーリオン	运动性+15%、最大EN+10%
アーマリオン	装甲值、最大HP+10%
アステリオンAX	移动力+1、运动性+10%
フェアリオン・タイプG	运动性+20%
フェアリオン・タイプS	运动性+20%
ソウルゲイン	格斗武器的攻击力+200
アシュセイヴァー	射击武器的攻击力+200
アンジュルグ	特殊能力“EN回复(小)”装备
ヴァイサーガ	分身发生率+20%
ラーズアングリフ	Wゲージ+50
ランドグリーズ	Wゲージ+30
F32シュヴェールト改	运动性+15%
エクサランス(ラウル机)	运动性+10%、最大HP+10%
エクサランス(フィオナ机)	运动性+10%、最大HP+10%
エレオス	特殊能力“フルブロック”装备
ヤルダバオト	运动性、最大EN+10%
ビレフォール	运动性、最大EN+10%
アガレス	移动力+1、运动性+10%
ミロンガ	运动性+15%





稻乡利秋 本来以为在《OG2.5》里出来露个面的稻乡利秋老师只是一个跑龙套的，没想到在本作里居然可以一直用到最后。他有气迫，不屈仅费5点SP，双人精神更是实用的大激励，可谓能力不俗。更值得一提的是，他在游戏中的日文名字リシュウ和小编炎骑士的真名的日文写法完全一致。估计在炎骑士手上，他就是内定的击坠王。



ACE奖励

击坠数达到50的机师会获得ACE标志，同时获得出击气力+5、击坠资金1.2倍的附加效果。排名首位的机师可以获得出击气力+10的奖励。此外，每人还有自己独特的ACE奖励，很多是相当有用的。



机师	奖励
テツヤ	受到的最终伤害 −10%，地图兵器和射程 1 的武器除外
レフィーナ	指挥效果 +5%
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害 +10%
ライ	最终命中率 +10% 最终回避率 +10%
アヤ	命中率 +10% SP+20
ヴィレッタ	会心一击发生率 +20% SP+10
マイ	最终命中率 +10% SP+20
キョウスケ	反击发生率 +10% 格斗武器的最终伤害 +10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害 +10% 援护防御的最终伤害 −10%
アルフィミィ	援护攻击的最终伤害 +10% 援护防御的最终伤害 −10%
ラミア	射击武器的最终伤害 +5% 最终命中率 +10%
ブリット	命中率 +10% 会心一击发生率 +10%
クスハ	援护防御的最终伤害 −10% 获得经验值 +10%
リョウト	给予的最终伤害 +5% 受到的最终伤害 −5%
リオ	获得经验值 +10% 获得资金 +10%
タスク	ラッキー的发生率 +10% 幸运消费的 SP 变为 15

机师	奖励
レオナ	命中率 +10% 回避率 +10%
ユウキ	回避率 +10% 会心一击发生率 +10%
カーラ	获得资金 +10%、命中率 +10%
アラド	格斗武器的最终伤害 +5% 获得资金 +10%
ゼオラ	射击武器的最终伤害 +5% 获得经验值 +10%
アイビス	移动力 +1
マサキ	给予的最终伤害 +5% 最终命中率 +10%
リューネ	给予的最终伤害 +10%
シュウ	受到的最终伤害 −20%，地图兵器和射程 1 的武器除外
カイ	指挥效果 +5% 会心一击率 +10%
ギリアム	最终回避率 +15%
ゼンガー	格斗武器的最终伤害 +10%
レーツェル	射击武器的最终伤害 +10%
イルム	爱消费的 SP 变为 45
リシュウ	会心一击发生率 +40%
ラトゥーニ	获得经验值 +20%
シャイン	获得资金 +20%
ラーダ	回避率 +10% SP+20
カチーナ	命中率 +10% 受到的最终伤害 −10%
ラッセル	援护防御的最终伤害 −20%
ラウル	回避率 +10% 会心一击发生率 +10%
フィオナ	再动消费的 SP 变为 50
デスピニス	援护攻击的最终伤害 +10%、援护防御的最终伤害 −10%
フォルカ	会心一击发生率 +30% 格斗武器的最终伤害 +5%
フェルナンド	格斗武器的最终伤害 +10%
アリオン	回避率 +10% 会心一击发生率 +20%
コウタ	反击时最终伤害 +15%
アクセル	最终命中率 +20%

特殊技能

多彩的特殊技能是机战现在的特色之一，通过击坠敌人所获得的PP，能够更加有效和个性化地培养自己的机师。技能的效果如下：

先天类（无法习得和覆盖）

技能	必要 PP	效果
天才	−	命中、回避、クリティカル发生率 +20
念动力	−	命中、回避、念动フィールド效果上升，命中回避上升值为（LV−1）× 3%
予知	−	反击时最终回避率 +30%，气力 130 以上发动
ラッキー	−	发动时命中、回避、クリティカル发生率100%，会心可和热血或魂同时发动，ラッキー的发动几率为 LV/64
强运	−	击坠敌机时获得的资金 1.2 倍，可和 ACE 的 1.2 倍奖励相乘，但使用幸运后仍为 2 倍

有等级类

技能	必要 PP	效果
底力	20～60	随着 HP 的减少，命中、回避、装甲、クリティカル率上升
指挥官	30～60	LV+1 范围内的我方机师命中、回避增加，距离越近增加得越多
カウンター	20～60	受到攻击时一定几率己方先攻击
インファイト	20～60	格斗武器攻击 +50 × LV，LV4 和 7 时移动力各 +1
ガンファイト	20～60	射击武器攻击 +50 × LV，LV4 和 7 时射击武器射程各 +1
援护攻击	50～80	可援护相邻的同伴攻击射程内的敌人，等级为每回合使用的次数
援护防御	50～80	可援护防御相邻的同伴，等级为每回合使用的次数
SP アップ	30～70	SP+6 × 等级

无等级类

技能	必要 PP	效果
ヒット＆アウェイ	70	可攻击后再移动
SP 回复	80	每回合 SP 回复 10
集中力	80	SP 消费变为 80%
アタッカー	80	伤害值 +20%，气力 130 以上发动
リベンジ	40	反击时伤害值 +20%，在カウンター时无效
见切り	90	命中、回避 +10%，气力 130 以上发动
E セーブ	80	EN 消费 70%
B セーブ	80	残弹 1.5 倍
ラーニング	100	作为副队员可获得和队长相同的经验值和 PP
斗争心	50	出击时气力 +5
战意高扬	60	每回合气力 +2
气力＋(回避)	60	回避时气力多 +1
气力＋(命中)	65	命中敌机时气力多 +1
气力＋(ダメージ)	60	受到伤害时气力多 +1
气力＋(击破)	65	击坠敌机时气力多 +1
连携攻击	75	援护攻击伤害值 100%
集束攻击	75	非对位攻击时伤害值上升到 85%
ガード	85	受到的伤害降为 80%，气力 130 发动
气力限界突破	100	气力最高为 170
修理技能	65	修理值 1.2 倍
补给技能	70	可移动后补给
EXP アップ	100	获得的经验值 1.2 倍

特殊能力

同样，机体的特殊能力也是我们所必须了解的，在战斗中会有着各种各样的作用。

防护罩类（对于有バリア贯穿属性的武器无效）

名称	效果
ビームコート	ビーム武器伤害减少 900，消费 5EN
AB フィールド	ビーム武器伤害减少 1200，消费 10EN
E フィールド	全属性伤害减少 1500，消费 15EN，气力 120 以上发动
G・ウォール	全属性伤害在 800 以下无效，消费 5EN，气力 120 以上发动
G・テリトリー	全属性伤害在 1800 以下无效，消费 15EN，气力 120 以上发动
念动フィールド	全属性伤害在(念动力 LV × 200)以下无效，消费 5EN，气力 110 以上发动
念动フィールド S	全属性伤害在(念动力 LV × 250)以下无效
歪曲フィールド	全属性伤害减半
ビーム吸收	ビーム兵器的伤害被吸收为自己的 HP 回复

其他类

名称	效果
分身	敌人的攻击 50% 几率回避，气力 130 以上发动
ジャマー	ミサイル系武器 50% 几率回避
HP 回复(小)	回合开始时 HP 回复最大值的 10%
HP 回复(中)	回合开始时 HP 回复最大值的 20%
HP 回复(大)	回合开始时 HP 回复最大值的 30%
EN 回复(小)	回合开始时 EN 回复最大值的 10%
EN 回复(中)	回合开始时 EN 回复最大值的 20%
EN 回复(大)	回合开始时 EN 回复最大值的 30%
ウェポンブロック	攻击力ダウン、射程ダウン、命中率ダウン特殊效果无效
ロボットブロック	R 系全属性特殊效果无效
エナジーブロック	EN ダウン、EN 吸收特殊效果无效
コクピットブロック	P 系全属性特殊效果无效
マインドブロック	气力ダウン、SP 吸收、精神禁止类特殊效果无效
フルブロック	全属性特殊效果无效
变形	可变形
合体	可和特定机体合体
分离	可分离
换装	可换装
ODE システム	回合开始时气力和有 ODE 系统的气力最高的机师相同，最终命中、回避率增加，增加值为 ODE 系统的机体数量 + 经过回合数 × 2





大饱眼福 和《OGS》不同，这回一上来玩家就可以在剧情中看到各位女性角色的泳装图片，而且在《OGS》中未以泳装示人的几位角色这回也“下海”了。当然所谓的泳装图片，也就是剧情中的那些“身份证照”而已。不过在限定版预约特典里赠送的书籍里可是有全身照的哦，谁让你们不去预约呢？

同伴拥有精神表

同伴	精神						双人精神
テツヤ	必中	铁壁	ド根性	狙击	直击	热血	−
エイタ	信赖	集中	应援	友情	加速	气合	−
レフィーナ	必中	努力	信赖	祝福	激励	再动	−
ショーン	てかげん	必中	幸运	铁壁	热血	ひらめき	−
リュウセイ	集中	不屈	必中	幸运	热血	觉醒	斗志
ライ	集中	加速	必中	狙击	热血	直击	予测
アヤ	ひらめき	信赖	集中	感应	热血	补给	祈り
ヴィレッタ	侦察	集中	加速	ひらめき	热血	必中	かく乱
マイ	必中	集中	感应	ひらめき	热血	觉醒	绊
キョウスケ	加速	集中	突击	必中	热血	不屈	连击
エクセレン	脱力	集中	直击	狙击	热血	爱	同调
アルフィミィ	感应	铁壁	激励	再动	热血	爱	期待
ラミア	必中	铁壁	集中	热血	ひらめき	觉醒	かく乱
ブリット	不屈	必中	努力	集中	热血	气合	斗志
クスハ	必中	铁壁	集中	热血	觉醒	爱	祈り
リョウト	集中	ひらめき	てかげん	必中	热血	觉醒	魂
リオ	ひらめき	努力	热血	必中	集中	加速	修行
タスク	必中	幸运	加速	铁壁	热血	爱	修行
レオナ	加速	集中	直击	必中	热血	ひらめき	连击
ユウキ	集中	必中	ひらめき	加速	热血	气迫	连击
カーラ	突击	集中	必中	激励	热血	爱	同调
アラド	不屈	必中	ド根性	集中	热血	气合	连击
ゼオラ	集中	铁壁	必中	狙击	热血	爱	绊
アイビス	集中	必中	努力	不屈	热血	加速	修行
ツグミ	侦察	信赖	应援	友情	激励	爱	期待
マサキ	集中	ひらめき	幸运	热血	气合	必中	予测
リューネ	必中	ひらめき	集中	努力	热血	气合	斗志
シュウ	必中	铁壁	ド根性	热血	气合	再动	かく乱
カイ	直击	热血	必中	不屈	集中	气迫	魂
ギリアム	侦察	直感	集中	热血	加速	觉醒	かく乱
ゼンガー	必中	不屈	铁壁	加速	热血	气迫	战栗
レーツェル	集中	加速	直感	友情	热血	直击	大激励
イルム	必中	ひらめき	气合	热血	集中	爱	斗志
リシュウ	必中	てかげん	不屈	气迫	热血	直击	大激励
ラトゥーニ	ひらめき	集中	必中	友情	热血	再动	绊
シャイン	ひらめき	应援	集中	祝福	热血	必中	同调
ラーダ	集中	ひらめき	祝福	感应	激励	再动	期待
カチーナ	必中	热血	突击	加速	不屈	气迫	魂
ラッセル	必中	铁壁	信赖	应援	友情	激励	同调
ラウル	集中	必中	热血	不屈	幸运	直击	かく乱
フィオナ	集中	不屈	热血	必中	直击	再动	予测
ミズホ	信赖	应援	幸运	直击	激励	再动	−
ラージ	侦察	狙击	气合	直感	不屈	补给	−
デスピニス	集中	铁壁	感应	补给	再动	爱	大激励
フォルカ	集中	必中	热血	气合	不屈	觉醒	魂
フェルナンド	必中	加速	热血	集中	ひらめき	气迫	连击
アリオン	必中	集中	ひらめき	热血	幸运	气迫	魂
コウタ	必中	集中	不屈	热血	铁壁	幸运	魂
ショウコ	集中	应援	加速	激励	必中	觉醒	−
アクセル	必中	不屈	气迫	热血	直击	觉醒	连击
ヒューゴ	集中	不屈	必中	热血	气合	加速	同调
アルベロ	铁壁	集中	不屈	必中	热血	直击	连击
フォリア	铁壁	根性	必中	集中	热血	信赖	斗志

心得

1.机师的养成

SP回复是所有同伴优先习得的技能，本作中有HP回复的BOSS相当多，甚至还有些是HP大回复，配合它们数十万的HP，没有持久战斗的能力是非常吃力的。之后仍然按照攻击型和辅助型机师的分类来习得相应的技能，例如リュウセイ、ゼンガー等作战主力自然去学习アタッカー、气力限界突破、インファイト、ガンファイト等提升攻击力的技能；アヤ、ラーダ等专心使用精神的继续学习集中力、SPアップ。多余的PP可用来提升相应的地形适应以及格斗、射击数值。

2.机体的改造

本作流程较短，而后期BOSS还是比较强力的，因此改造的重点放在最重要的武器方面，例如天上天下一击必杀炮和龙卷斩舰刀，至于机体则以改造满EN以及强化数次对应的运动性(回避类机体)、HP和装甲(高防御类机体)为主。Ex-HARD模式无法改造武器，可将资金全部用于主力机体的强化，对于SRX等全改造奖励出色的主力机体，可在初期就全部改造。

3.外挂武器的选择

外挂武器和前作相比没有多少区别，值得推荐的也还是那些，例如M950マシンガン(物美价廉的代名词，可在ラッセル上默认4段改造的基础上强化)、リニアミサイルランチャー(高威力高射程的ALLW武器，入手也早，还可以装填特殊弹)等。至于SSSS适应的狮子王刀之类的自然还是要推荐的，特别是最早入手的ステルス・ブーメラン，高威力无消费，充分改造后直到最后都能发挥强大战力。至于修理和补给装置，我一般是给母舰用的，可尽早让他们习得补给技能。

4.机师和机体推荐

■SRX+R-GUNパワード：拥有最强攻击力，是对BOSS战的王牌。SRX有3人精神可用，配合觉醒再动战术，任何BOSS都不在话下。



■无奖竞猜：如何才能用天上天下一击必杀炮打出58万的惊人数值呢？（注：未修改）

■ダイゼンガー+アウセンザイター：威力强化，攻击效果也相当可观。レーツェル还有用双人精神大激励，自然会成为必出人物。

■フェアリオン・G+フェアリオン・S：威力提升，消耗EN依然很低，机体回避让人安心，人物也有天才等回避类技能。两人都有援护攻击的技能，可提升后再配合连携攻击，一回合能够提供5次以上的高威力援护攻击。

■ヒュッケバインガンナー・L：SRX觉醒战术的好搭档，利用修行也可以在击坠BOSS的同时获得大量的PP。

■ビルトビルガー・L：前作的隐藏机体，本作可直接入手，依旧存在并且直击有效的“スタンショック”就已经是它出击的最大理由了。

■虎龙王(虎龙王)：一贯的主力机体，武器威力和射程等有调整，双人精神也很实用，可作为攻击主力之一。

■Gコンパチブルカイザー：多次剧情出击，合体后威力提升，副机师ショウコ的精神也很好用。

■ヤルダバオト：神化后拥有HP小回复EN大回复的强大能力，攻击力也不错。另外在不能改造的Ex-HARD模式下，另外两台修罗神ビレフォール和アガレス默认有4段改造，机师也有气迫等强力精神，不妨多用用。

■グルンガスト参式：它出击的意义主要不是用来战斗，而是可以同时带两个用辅助精神的机师出来，例如カーラ、ラーダ等，节省一个宝贵的出击名额。

■エクサランス：虽然有EN大回复，可武器威力不足是个问题，获得最终换装之后在威力和机师的精神方面都有明显提升，可作为最后几战兼任攻击和辅助的角色。

至于アクセル、アルフィミィ、デスピニス的机体和精神都比较出色，可惜加入太晚，也就用最后几关而已，不过依然值得一用。

5.天上天下一击必杀!

和前作相同的战术，因为本作中几个HP大回复的BOSS而显得更加实用。主力武器是SRX的天上天下一击必杀炮，和ヒュッケバインガンナー・L组队后，要做的就是不停觉醒、再动后用热血+一击必杀炮攻击。ヒュッケバインガンナー・L的两个机师都带上有觉醒的，同时相应习得集中力等来增加觉醒的使用次数，旁边还可以配置其他有觉醒的机师，用完后解散再另外组队。在战斗前可用直击+スタンショック+アーマーブレイカー来削弱敌人，即使是有フルブロック的BOSS也会同样吃这招。这样的好处是敌方的回复能力不起作用，而必中、集中、斗志、行动不能等效果又可以持续整个回合，无须重复使用。觉醒用光之后还可以继续用再动，或者使用期待来回复SP，EN用光就用补给装置补给，或者使用补给精神。至于R-GUNパワード的机师是使用マイ还是ヴィレッタ看各人喜好，前者威力更高，但是消费和气力都高不少；后者则可更持久地进攻，此外マイ还有觉醒精神，可参与SRX的觉醒中。

要让这一战术发挥最大作用，机体和武器自然要尽力改造，同时用强化部件等全力强化EN。此外，在周围放置フェアリオン、ビルトファルケン等用合体技来援护攻击，这也是增加攻击效率的好办法。

(纱迦注：如果你有多遍游戏的觉悟，推荐让SRX与ヒュッケバインガンナー・L组队，其中ヒュッケバインガンナー・L的主驾驶派上有修行的人。在打死每个BOSS前都用修行，这样就可以获得近十倍于正常比例的PP值！如果让ヒュッケバインガンナー・L的两个驾驶学会ラーニング的话，那就是实实在在的十倍了。本人第二轮游戏开始后人均185点PP值，便是拜此所赐。)

击破特写

以特定招式将对手消灭时，会出现追加的动画，这个设定从PS2时代的《机战》开始便已经有了。《OGS》中不但有击破特写，部分角色还会有击破台词，比如天上天下念动爆碎剑、奥义・光刃闪等等。而在本作中更是有很多武器追加了击破特写和击破台词，大家不妨自行寻找一下吧！

流程篇



考虑到游戏一周目难度很低，本文为基于Ex-HARD模式全熟练度的流程攻略，当然对于第一遍游戏就更有效了。给出的HP数据则是NORMAL模式的，Ex-HARD模式需要×1.15，因为敌方的机体和武器都会增加3段改造。在攻略开始以前，让我们先来看看目前已经知道的隐藏要素。

A.高性能电子头脑，第6话“苏る炎”中，在换乘コンパチブルカイザー之后前往地图的特定地点(右下数左9上1的大楼处，方向以按START键出现的地图为准)，可获得这强力的强化芯片。位置和《OG2.5》是一致的，只是在《OG2.5》中拿到的是勇者の印。

B.ミロンガ，和《OG2.5》的入手方法一样，在地上路线的第13话“崩坏する理想”中，获得熟练度后用リューネ击坠カイル，过关后入手。这机体可全部10段改造，EN和运动性都相当高，但是武器威力不足，也无法外挂武器，终究只是个摆设。

C.シシオウブレード，第25话“折れない心”用龙虎王或者虎龙王击坠铸人，过关后入手。如果是用小队击坠的，龙虎王(虎龙王)必须为小队的主机体。



D.勇者の印，第25话“折れない心”过关后入手，具体条件不明。

E.ブーストハンマー，第30话“狼达の终焉”过关后入手，具体条件不明。

F.钢の魂，第30话“狼达の终焉”过关后入手，具体条件不明。

第1话 冻结した过去

熟练度：3回合内敌全灭

攻略 第一话自然难度不会多高，然后アルベロ集中后向上前进，每回合利用攻击和反击来打倒敌人即可。最上方不会移动的アインストゲミュート在Ex-HARD难度HP需要三次战斗才能够打倒，因此另两人也要逐步前进，好在第三回合来得及补上一下。拿到熟练度后新的敌人出现，我方的SP全回复，接下来只要保证我方同伴的安全，每个人攻击敌人一次，或者等几回合都会自动发生情节结束本关。

第2话 舍てる神あれば

熟练度：4回合内到达指定地点

攻略 让アルベロ每回合使用集中后向指定地点前进，可顺利拿到熟练度。另两人留在原地消灭周围敌人，达成胜利条件后本关结束。



第3话 踊る摇篮(前编)

熟练度：3回合敌全灭

攻略 ガイ集中后前进，利用反击来削减敌人的HP。注意最远处两个敌人的位置和自己武器的射程，此外尽快提升气力来使得技能アタッカー发挥作用，这也是实用的方法。



第4话 踊る摇篮(后编)

熟练度：我方机体不被击坠

攻略 前两个回合让三台机体在格纳库上防守即可，利用地形效果以及援护防御可保证安全。ガイ出现后可使用集中来开始攻击，两回合后他会气力加到150，SP全回复，同时追加威力5000的新武器，剩下的战斗就很简单了，打倒惟一的敌人后本关结束。

第5话 狼たちとの邂逅

熟练度：4回合全灭敌人

攻略 稍稍比之前麻烦一些的一话，敌人的强度并不需要在意，不过最上方的敌人距离较远，要从最初就攻击并前进，同时及时组队来增强火力。



第6话 苏る炎

熟练度：2回合全灭敌人

攻略 《OG2.5》的第一关，注意射程和反击即可轻松拿到熟练度。敌人的增援在换乘コンパチブルカイザー后也是不堪一击，不过需要注意的是，不要急于全灭敌人，因为换乘后到地图的特定地点待机，便可获得最强的强化部件之一：高性能电子头脑。具体位置可参考附图，这部件会在之后带给我们很大帮助。

第7话 修罗の予兆

熟练度：3回合全灭敌人

攻略 仍然是《OG2.5》的相同关卡，在Ex-HARD难度下还是稍稍需要做一些安排的。敌方3台バレリオンHP最多，而且也不会主动移动，前两回合甚至不会主动攻击，因此一开始就要以它们为目标来进攻。左侧的不用理会，留给援军解决，下方的由ビレフォール去对付，右上的则由另两人去解决。打倒一定敌人后ビレフォール会攻击コンパチブルカイザー，剧情后两台机体撤退，同时我方出现援军ガイ和ラミア。接下来就要安排好攻击对象以及射程，以保证在第三回合内利用反击来全灭敌人。



第8话 惰める守人

熟练度：2回合击坠5台敌机

攻略 和《OG2.5》不同，这次无须继承，一出来就是可飞行的ラーズアングリフ・レイブン和ランドグリーズ・レイブン，强力武器ステルス・ブーメラン也直接就有了，利用突击、加速、集中等精神，第二回合的反击可以让我们拿到熟练度。第三回合ムラタ出现，HP低于30%的时候就会撤退，Ex-HARD模式下，现在的攻击力还是很难打倒他的。不过也并不是不可能，让主力ゼンガー等人先打杂兵来提升气力，把他的HP降低到30%略多的量，再利用小队、会心以及援护攻击可击坠他，击坠后获得强化部件テスラ・ドライブ。过关后获得前作的隐藏机体アシュセイヴァー，附带的外挂武器ガンレイピア还是很不错的。



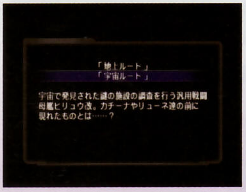


BUG依旧 バ弱↑气↓+气↑+气↑在本作中依然可以组合出强劲的全能力下降Lv.3特殊弹。可恨的是，与《OG2》一样，在正常流程中只能拿到一个气↑，于是这个组合便成为了泡影。不过游戏还有SPECIAL模式，在此模式下每种素材都会有一个，这样的话就能组合出这种特殊弹了。

第8话 试される番人达

熟练度 レイディバード不中弹

攻略 拿到熟练度的要点在前两回合，让我方机体前进至中央部分来阻挡敌人并吸引火力，然后以F-32シュヴェールト改为首要目标来进行攻击，因为它们移动力高而且不会自动攻击我方同伴，因此也无法用反击来消灭。F-32シュヴェールト改全灭后拿熟练度基本没有问题，在全灭敌人之前可先向左下移动，这样在全灭后敌人出现援军时可占据有利地形和时机。



本关结束后有本作惟一的分支选择，宇宙篇多是《OG2.5》的关卡，地上篇也差不多，不过可获得隐藏机体ミロンガ，玩过《OG2.5》的建议先选择地上。

第10话 捧げられた生贽(地上路线)

熟练度 4回合内击坠3台敌机

攻略 之前的训练战利用精神可轻松过，无须节省。之后出现大批ミロンガ，我方则合体成グルンガスト参



式，同时全员SP全回复。敌人每回合会自动使用必闪(ひらめき)和集中，在格纳库上利用グルンガスト参式+铁壁或者アステリオンAX+集中来在敌方行动时用反击消除它们的闪避，再在我方回合集中攻击。注意拿到熟练度之后敌方会全员HP全回复，同时每回合自动使用的精神变更为必中、必闪、铁壁、集中，需要在拿到熟练度之前考虑我方同伴的安全。好在此时的胜利条件是再击坠一台敌机，我方行动时集中攻击一台，利用援护攻击可顺利完成任务。

第10话 游泳する异形(宇宙路线)

熟练度 第2回合我方行动结束时全灭初期敌人

攻略 利用琉妮集中后突前反击，再配合地图炮以及其他同伴的协助，可顺利拿到熟练度。初期敌人全灭后，后半主要是剧情战，用レオナ去全灭杂兵，タスク则专心防御。杂兵全灭后タスクSP全灭，气力150并且自动使用了热血，接下来就可以轻松打倒フラットフィッシュ了。

第11话 群れなす机械(地上路线)

熟练度 两回合内击坠3台敌机

攻略 コンパチブルカイザー的武器威力足够，只要注意自身的射程和位置，拿到熟练度相当轻松。第三回合响介等人来到，全灭剩下的敌人后会出现敌人的增援，而我方也有隆圣等人来援，剩下的就是常规战斗了。过关后获得不少物资补充，具体如下。

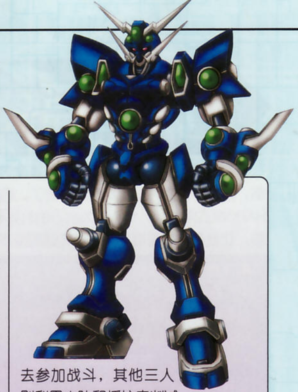
过关后入手物资：アポジモーター、チョバムアーマー、スクリューモジュール、大型ジェネレーター、修理装置、补给装置、スパイダーネット、スピリットテイカー、ヒュッケバインMKⅡ、グルンガスト贰式



第11话 ヒトという部品(宇宙路线)

熟练度 两回合内击坠3台敌机

攻略 和地上路线的11话是一样的。



第12话 欺かれた观客(地上路线)

熟练度 4回合内击坠ガーリオン・カスタム"无明"

攻略 Ex-HARD下拿熟练度还是有点难度的，初期琉妮的回避不足，用アイビス来吸引火力并反击，尽快前去攻击ムラタ。击坠5个敌人或者第三回合时リシュウ驾驶グルンガスト零式出现，他会是我们击坠ムラタ的主力。由于他出现时会使用热血、必中、铁壁，因此最好还是第三回合出现。ムラタ的HP低于一定程度时マサキ会作为增援出现，此时琉妮的机体增加地图武器，同时HP全回复。マサキ也要马上变形赶去参加战斗，其他三人则利用小队和援护来削减ムラタ的HP。ムラタ会以リシュウ为攻击对象，注意自身的安全，熟练度还是能拿到的。之后的战斗就简单了，逐个消灭杂兵，再完成胜利条件即可。

第12话 望まれぬ访问者(宇宙路线)

熟练度 5回合内满足胜利条件

攻略 初期的杂兵用来提升气力，重点是ゼンガー。初期敌人全灭后，两个BOSS出现，并且发生剧情战斗，接下来的目标就是拿到熟练度了。两个BOSS任意一个HP降低到30%以下都会一起撤退，可选择HP稍低的テュガテール(13万)为攻击对象。另外，两人身上都有强化部件"ソーラーパネル"，利用魂+カイザートルネード+云耀の太刀+援护，还是有可能击坠的。



第12话 崩坏する理想(地上路线)

熟练度 增援出现后3回合内全灭BOSS外其他机体

攻略 初期只有4台机体，战斗时可均分击坠机会以便尽快组成小队，气力够的时候可使用地图兵器来批量削减敌人的HP。琉妮的SP节省点用，后几回合还是非常需要使用精神的。全灭杂兵后我方大部队到来，敌方也有各处的增援出现。要拿熟练度就要分别



分派人手去攻击各处的敌人，临时加入的白河愁则可利用地图武器来帮助尽快消灭附近的敌人。此时カイル会每回合使用必中、必闪、集中、觉醒，而且以琉妮为攻击对象，因此琉妮要每回合使用必闪，同时用防御来应付他的第二次攻击。至于ムラタ仍然会追着リシュウ攻击，可利用反击的机会消减他的HP。全灭杂兵拿到熟练度之后开始对付两个BOSS，两人身上都有强化部件，而且用琉妮打倒カイル后过关可获得隐藏机体ミロンガ(需要先拿到熟练度)，不妨利用她的地图武器来同时打倒两个BOSS。事先要尽量削减两个BOSS的HP，尤其是ムラタ，琉妮的地图兵器只能打他几百而已，可适当利用手加减(てかげん)精神来达到目的。

第13话 追り来る惨事(宇宙路线)

熟练度 3回合内满足胜利条件

攻略 初期同伴除了スレイ外会在满足胜利条件后撤退，而スレイ则会在之后的剧情中SP全满，因此最初就全力使用精神来战斗吧！拿熟练度比较轻松，敌方第二批增援出现后，可全灭杂兵后以HP最低的ヤルダバオト为攻击目标。他会在HP40%以下撤退，同样利用魂+最强武器+援护来尝试击坠。



最强动画 目前，神化ヤルダバオト的真霸猛击烈破被日本玩家推举为系列史上最强动画，已经超越了《第3次超级机器人大战α》的神雷。这个动画的最强之处在于与音乐配合得天衣无缝，一套打完下来正好是音乐一轮结束。我个人虽然不认为这是最强的，不过初见时的确是相当震撼。

第14话 押し寄せる悪意(地上路线)

熟练度 胜利条件达成前击坠50台バルトール

攻略 赚取资金和击坠数的大好关卡，也是利用全灭战术来赚取资金的最方便关卡之一，不过由于利用全灭后继续虽然可以累积资金和击坠数，但是也会导致无法拿到熟练度。本关也是《OG2.5》的老关卡了，基本打法想必大家都很清楚。母舰接近指点地点时敌方增援出现，其中包括クスハ等人，胜利条件也随之改变。10%的HP剩余不是很好掌握，可适当利用リシュウ和リョウト的手加减精神，特别是技量很高的前者。熟练度可轻松获得，剩下的就是利用地图武器和反击来尽量消灭敌人，7回合应该可以轻松让击坠数过200的，不用急着过关。

第14话 加速する危机(宇宙路线)

熟练度 胜利条件达成前击坠50台バルトール

攻略 和地上路线基本一样，记得出击前强化另一路线的同伴和机体。



第15话 迷宫の囚人

熟练度 8回合内满足胜利条件

攻略 《OG2.5》的最后一关，以后我们终于可以迎来新的关卡了……初期利用大激励和击坠敌人来增加气力，在第二回合便可轻松全员组队。初期敌人剩下5机或者接近指定区域后ラミア出现，要用キョウスケ来击坠她。至于最后登场的ヴァルシオン改・タイプCF，虽然有30万的HP，可是并没有HP回复的能力，打倒他还是比较轻松的，主力冲上去围攻即可。BOSS行动时会攻击最近的敌人，在它身边安排一个肉盾，可保证他人的安全。此外，适当利用ゼオラ等人的援护攻击也是增加伤害的常用办法。



第16话 争霸の宴(前编)

熟练度 4回合内完成本话

攻略 又开始简单的剧情关，直接集中后往上冲就是。最远处的ソーディアンズ・ダガー不会移动，因此要主动前去攻击它们。此外，还要小心它们的光线吸收能力以及会造成行动不能的武器“スタンショック”。

第17话 争霸の宴(后编)

熟练度 4回合内完成本话

攻略 和前一战的要点差不多，至于NPC，不用过多理会，他们也不会被全灭。



第18话 放たれた凶兽

熟练度 8ターン以内击坠テュガテール(テュガテールHP10%以下撤退)

攻略 Ex-HARD模式下还是有一些需要注意的地方，首先，初始的敌人有HP小回复，HP低于40%或者到13回合就会撤退，击坠它基本是不可能的，可无须与之交战。第三回合敌方行动时，上方会出现テュガテール和敌人援军，可预先让アルベロ和ヒューゴ组队后在合适地点等它们出现。此时テュガテール是不会主动攻击的，无须在意。注意テュガテール只有EN大回复，现在就可以主动攻击它来削减HP。第5回合或者テュガテール的HP在50%以下时，イェッツトレジセイア周围出现敌方援军，我方则有アクセル和アルフィミィ增援，他们是拿熟练度的主力。ティス会以アクセル为目标攻击，可让他使用气迫后和アルフィミィ组队上前攻击和反击。他们的机体都有HP回复，可无须担心安全，进攻时则可多利用其他同伴的援护攻击。拿到熟练度后テュガテール撤退，还带走了一只ウェンディゴ。途中在ウェンディゴ40%HP以下时，イェッツトレジセイア周围会出现第二批援军，而白河愁也会出来凑凑热闹。在テュガテール撤退后无须去进攻イェッツトレジセイア，击坠其他杂兵等回合数到便可。アクセル和アルフィミィ过关后会离开，离他们加入的时间还早得很……



第19话 震える大地

熟练度 击坠ヤルダバオト(ヤルダバオトHP20%以下撤退)

攻略 初期只有ファイター·ロアー机，此时以会主动移动和攻击的ハルパス为攻击对象，多使用精神来保证自身安全，SP在之后剧情会回复，无须在意。第四回合我方固定增援出现，同时コウタ换乘コンパチブルカイザー。下方的众多フラウス可先用正树的热血后地图炮来削减，然后让其他人来快速打倒以提升气力。アンドラス可无须理会，它50％就会撤退，也无法击坠它。敌方第7回合出现的ヤルダバオト才是我们的目标，它的HP才13万，フォルカ的初始气力更是只有60，拿到熟练度不成问题。



第20话 未知への飞翔

熟练度 胜利条件达成前将アガレス的HP降低到50%以下

攻略 我方的援军会在第三回合出现，フォルカ可向コウタ的方向靠拢，注意他一直是フェルナンド的攻击目标。杂兵不急于用フォルカ全灭，多留给我方增援来提升气力。アリオン不会主动移动和攻击，不过回避较高，多利用必中等精神来保证命中，降低到50%后他便会撤退。テュガテール同样也是50%撤退，一般是难以击坠她的。至于フェルナンド，将他的机体HP降低到70%后会追加武器并回复部分HP，而フォルカ则会SP全回复，机体同样会追加武器。フェルナンド的机体有HP小回复，但是不会在HP低下时撤退，围攻便可轻松获胜。



第20话 无垢なる刺客

熟练度 击坠テュガテール(テュガテールHP20%以下撤退)

攻略 初期人员不足时无须去攻击BOSS，等到第4回合我方大量增援到来之后再组织进攻，而第5回合コウタ可换乘コンパチブルカイザー。清除各地杂兵后再来对付两个BOSS，注意这两个都是HP20%以下撤退，而击坠一个后另一个也会撤退，因此只以熟练度所要求的テュガテール为攻击目标好了。有SRX的天上天下一击必杀炮参战，熟练度应该可以轻松拿到。

第20话 黒き雷翼

熟练度 打倒Gサンダーゲート之前先击坠ヒュポクリシス(ヒュポクリシスHP20%以下撤退)

攻略 由于击坠ヒュポクリシス之后Gサンダーゲート也会撤退，因此对后者放置好了，它的攻击目标是コウタ乘坐的コンパチブルカイザー。本关拿到熟练度的难度不高，主要问题在于敌人处于海面上，我方无法飞行的机体要装备スクリューモジュール或者テスラ·ドライブ等强化部件来应付地形的变化。

敌方BOSS 这回有了自由战斗模式，我们就可以任意观看敌方BOSS的招式了。到了本作，敌方BOSS的招式已经不能用夸张二字来简单形容了，毁天灭地已是常事。而前作中也有不少不容错过的精彩动画，如ジュデッカ的最终地狱ジュデッカ。没看过的人一定要补课。

第23话 想い、拳に乗せて

熟练度 击坠ガーリオン?カスタム"无明"（ガーリオン?カスタム"无明"HP20%以下撤退）

攻略 初期虽然处于包围之中，不过利用集中以及良好的地形效果，可保证我方两人的安全。此时リュウセイ一般已经取得ACE，可有意让マイ多击坠些敌机来增加击坠数。杂兵全灭后再来对付BOSS，将它的HP降低到70％以下后ラトゥーニ作为增援登场，之后リュウセイ和マイ学会新的合体技"天上天下念动连击拳"。这招的性能还是不错的，但是我们更多的是组成SRX来使用合体技，实际用上的机会不多。下回合ヒリュウ改等很久不见的同伴登场，他们目前实力和气力都不足，无须急于上前作战，利用BOSS的射程，以7格以上的武器远程攻击比较安全，BOSS附近则以每回合使用必闪的ラトゥーニ来吸引火力。将ガーリオン・カスタム"无明"的HP降低到50％以下后出现敌方增援，不过下回合会出现我方的主力增援，SRX合体后战斗便可轻松结束了。





第24话 ドール・マスター

熟练度 5回合之内将ヴァルシオン改・タイプCF以外的敌人全灭

攻略 作战区域同样主要位于海面，事先要相应调整强化部件。尽快利用大激励和击坠敌人来提升全体同伴的气力，以方便组队攻击。适当使用地图兵器来批量削减敌方的HP，这也是获得熟练度的捷径。ヴァルシオン改・タイプCF在HP50％以下时会撤退，而HP也才13万，拿到熟练度后可轻松过关。

第25话 折れない心

熟练度 击坠铸人（铸人HP20%以下撤退）

攻略 不少人牵挂的龙虎王登场了，初始的敌人并不会移动，因此要主动前去攻击，击坠后它会复活并强制攻击虎龙王。剧情战斗后虎龙王变形为龙虎王，注意此时无法使用剑，气力也只有80，还是先前去格纳库占据有利地形保证安全再说。下一回合敌我方都会出现增援，可先前去清除杂兵，也可留些给我方的下批援军来提升气力。第10回合或者将铸人的HP降低到70％以下，会发生剧情战斗，クスハ和ブリット气力150，SP全满，机体也可使用全部武器以及变形。我方增援出现后，拿到熟练度是很轻松的，还可以用アーマーブレイカー来继续削减BOSS的装甲。如果没有留杂兵的话，可特意出击有激励精神的同伴来帮助提升气力。此外，击坠铸人记得使用龙虎王或者虎龙王，如果组成小队的话，攻击时也要它们作为主机体。过关后会获得大量的武器、机体等等，还有隐藏的勇者の印和シシオウブレード。

过关后入手物资：攻击力↑ 弹数↓、テスラ・ドライブ、G・ウォール、スーパーリペアキット、SPドリンク、G・インパクトステーク、グラビトン・ランチャー、ウエポンブレイカー、ヒュッケバイン、ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプR、ビルトビルガー・タイプL、ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS、グルンガスト2号机、フェアリオン・タイプS、シシオウブレード、勇者の印



第26话 机神乱舞

熟练度 打倒アンドラス之前先击坠ピレフォール（ピレフォールHP10%以下撤退）

攻略 初期只有ゼンガー、マサキ和フォルカ，不过应付杂兵仍然是绰绰有余。初期敌人全灭后出现增援，其中アンドラス会攻击ダイゼンガー，并且导致斩舰刀破坏，好在ゼンガー启动了内藏的武器，仍然可以继续战斗。接下来两回合敌我各有增援，由于拿到熟练度后会直接过关，之前可先全灭杂兵。过关后ダイゼンガー增加换装能力，可自由选择有无斩舰刀，不过没有的话武器威力明显降低，也无法使用合体技，优点是有高射程的全体攻击武器。



第27话 还るべき処へ（前编）

熟练度 一定回合内满足胜利条件

攻略 比较简单的一话，我方没有增援，敌方则在初期敌人全灭后出现增援，其中ティス和デスピニス无须理会，专心对付Gサンダーゲート即可。对方无HP回复，可轻松拿到熟练度过关。



第28话 还るべき処へ（后编）

熟练度 7回合内完成本关

攻略 初期我方机体都有较高气力，而任一BOSS的HP降低到70%则会出现敌我援军，可直接组队后前去进攻BOSS。增援出现就是简单的战斗了，在削减ヴァルシオン改・タイプCF的HP之前，先去全灭杂兵吧！过关后ラミア复归，同时获得前作的隐藏机体ヴァイサーガ。



第29话 闪く光、燃ゆる炎

熟练度 击坠アガレス（アガレスHP25%以下撤退）

攻略 尽快完成初期胜利条件，伤害值不好调整的话，可派有手加减精神的同伴协助，此外，利用这一胜利条件，也可以快速用全灭法来赚钱。初期条件达成后，ティス、デスピニス、エミィ三人再次出现，暂时可不理会，先去全灭修罗一方的敌人以及拿熟练度。マルディクト的HP削减到45%以下会撤退，集中火力一回合击退他吧！其他敌人清除干净之后再来对付剩下的三人，ティス、デスピニス都会掉下オリハルコニウム，也都会在HP10%以下撤退，可先击坠一人，满足胜利条件合体成コンパチブルカイザー后再击坠另一人，这样可获得两人身上的强化部件。





期待雷凤 《第3次超级机器人大战α》的"超级男"トウマ在本作中也会登场！不过他的戏份仅限于第19话的剧情中，只是一个即将被杀头的倒霉鬼。看看他的资料，居然连配音也没有。不知到第几代时才会有他的戏份呢？

第30话 狼达の终焉

熟练度 3回合内让アルベロ移动到指定地点

攻略 MX众的最后一次登场，初期不被敌人围住的话，还是可以轻松拿到熟练度的，可适当利用连击等精神。达成胜利条件后救火队员アクセル和アルフィミィ登场，下一回合我方增援到达，后面的战斗就简单了。イェッツトレジセイア的HP降到50%以下后，铸人出现，记得先去干掉它，因为干掉イェッツトレジセイア就过关了。本关结束后，再次获得大批物资，接下来就是连续的艰苦战斗了。

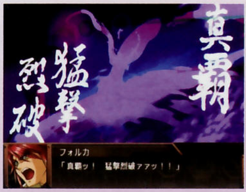
过关后入手物资：地形适应↑、射程↑、命中↑、高性能照准器、テスラ・ドライブS、G・テリトリー、スーパーリペアキット、SSPドリンク、SPドリンク、ネオ・チャクラムシューター、40000资金、ブーストハンマー、钢の魂



第31话 轰き、覇坏せし者

熟练度 3回合内全灭初期敌人

攻略 以现在的大批强力机体而言，要拿到熟练度是非常轻松的。初期敌人全灭后，大量敌人增援出现，其中フェルナンド的目标仍然是フォルカ。将ビレフォール的HP削减到30%以下(会撤退)，或者将アンドラス的HP削减到50%以下，都会发生ヤルダバオト神化的情节，フォルカ的SP也会全回复。ビレフォール身上是贵重的强化部件ねじりハチマキ，尽力击坠他吧！神化后的ヤルダバオト特殊能力变成HP小回复+EN大回复，实力再次提升！



第32话 阿修罗の顶天(前编)

熟练度 2回合内击坠12台敌机

攻略 敌杂兵的HP和装甲都有一定水准，要先提升主力的气力和尽早组队。第三回合敌方增援アルティス登场，他的实力强劲，机体也有分身，直击+スタンショック之后用觉醒+天上天下一击必杀炮来对付他吧！这也将是之后BOSS战的最常用战术。



第33话 阿修罗の顶天(后编)

熟练度 6回合终了时ペイリネス外其余敌人全灭

攻略 本关新的敌人シトリ一HP不多，但是运动性相当高，尽力使用必中来进攻吧！配合地图兵器的范围攻击，拿到熟练度问题不大，接下来就是连续的BOSS战了。打倒メイシス之后修罗王出现，而我方也获得了アリオン和フェルナンド的帮助，他们之后也会一直留下。仍然在全灭其余杂兵后再去对付修罗王，他的HP有36万，而且击坠后还会神化，此时HP高达45W，机体能力增加分身，HP也变成大回复了。好在神化后我方全员SP回复，仍然可以继续用相同战术干掉他。

第34话 生れ落ちた过ち

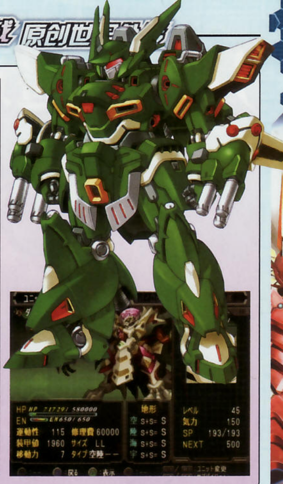
熟练度 3回合内击坠アルコ乘坐的ミロンガ

攻略 我们要打倒的ミロンガ不过4万HP，一回合干掉都不是多大问题。ミザル击破后杂兵会全部撤退，先清除杂兵后再去打倒他。之后敌方增援出现，我方的救火队アクセル和アルフィミィ再次登场，他们也会正式加入，此外白河愁也再度出现。ティス或ラリアー的HP在40%以下后会发生情节，本关最终的BOSSデュミナス登场。ティス或ラリアー都会掉下强化部件T-LINKセンサー，可尽量击坠。至于デュミナス，连HP回复都没有的BOSS是没有什么难度的。

第35话 ザ・グレイトバトル

熟练度 ダークブレイン外敌全灭

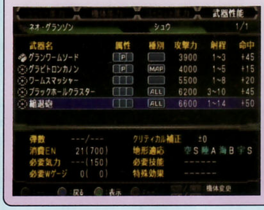
攻略 游戏中最麻烦的一关，要拿熟练度很简单，慢慢磨死其他敌人即可。不过ソーディアンズ・ガード每个都有22万的HP，另外还要留意它们的光线吸收能力。不打也是不行的，气力难以普遍提升，此外ソーディアンズ・ガード的PP有45，不妨多使用修行来击坠。对战ダークブレイン时，第一形态需要较耐心的战斗，它有38万的HP以及HP大回复的能力，击坠后会变身，此时HP更增加到58万！仍然有HP大回复的能力，而我方的SP并不会像对战修罗王那样回复，因此对于战力和精神的分配要尽早做好安排的。



最终话 ラグナロク

熟练度 无

攻略 和前一关相比，号称最终话的本关实际难度要低不少。初始我方全员气力+10，全灭杂兵或者将ネオ・グランゾン的HP降低到一定程度，都会发生ネオ・グランゾン追加武器缩退炮，并且使用必中、必闪等精神的情节。ネオ・グランゾン的HP只有39万，HP小回复，白河愁也没有底力，打起来轻松得多，只要注意他的地图武器就没有什么难度，击坠后本作就顺利通关了。看完STAFF后可保存过关存档，读取该存档可继承PP、资金等进行新的游戏。





结束语

当我打到最后两话时，连古铁和白骑士都捞不到出场名额，本作的出场阵容真是太强大了！和《OG2》比起来，除了樱花大姐没能复活，其他人气角色均有出现。我想，到了《OG3》里如果一场战斗不能出场24个人的话，估计大部分知名角色都会沦为板凳队员吧？看来加入小队系统是势在必行了。

P.S.这次《机战》的店头促销口号是"为了妹妹和永恒，一定要买哦！"因此大家一定不能让フィオナ和永恒号坐板凳啊！



搞笑表情 本作中又有多名角色追加了极为搞笑的表情，这些表情会毫无预警地出现在剧情中，大家千万不要乱跳剧情哦。比较经典的有ブリット的窘表情、アイビス吃饱喝足的满意表情。如果遇到的话千万要截图哦！

月球上遥远的水晶传说

文 晴天 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV



基本操作	
按键	作用
十字键	角色/光标移动
A	确定
B	取消
X	系统菜单
Y	切换角色
START	暂停

注：平时可按Y键更换地图中移动的角色，战斗时则在ATB槽已满的角色间切换，即改变行动顺序。

全新的主题曲，豪华的声优阵容无疑是本次移植版最大的卖点，但除去这些之外，能够让玩家探索的隐藏要素并不多，其中新增的神兽珀奇卡更像是为玩家准备的几种迷你游戏，所谓的对战也只是一个新增的互动模式而已，玩家能够从中得到的乐趣相当有限。对于新老玩家而言，本作的高难度也是有目共睹，相信有爱的玩家更能体会到其中的艰难吧……

通关时间：由于本作的难度较高，主线流程一周目通关约需30小时。

最终幻想IV 重制版		Square Enix	角色扮演
NDS	ファイナルファンタジー		日版
	2007年12月20日	1人	5980日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

菜单说明

アイテム

打开道具界面后，选择“つかう”为使用道具；“せいとん”为整理道具，按3次会分别将“普通道具”、“武器”和“防具”排在道具栏的最前面；“だいじなもの”栏中可查看重要道具，能力继承道具(デカントアイテム)也归在这一栏。

そうび

在这里可以更换角色装备的道具，游戏中所有同伴的武器都为专用道具，除了杨和艾吉可以双手都装备武器外，罗莎在装备弓箭时，还需要同时装备箭苗才具有攻击效果。

アビリティ

可以对角色的战斗指令进行设定，除了角色固有的特殊指令外，玩家可以增加使用能力继承道具获得的能力继承指令(デカントアビリティ)。右侧的“オートバトル”栏可以设置自动战斗时的指令，而在战斗中按下X键即可进入“自动战斗模式”。

ステータス

进入人物状态界面后，按L/R键可切换队伍中的角色。上屏从上往下依次显示角色名字、职业、当前的HP/MP、等级、目前获得的总经验值(けいけんち)、下次升级所需经验值(つぎのレベルまで)、战斗指令(バトルコマンド)和能力继承指令(デカントアビリティ)；下屏显示角色具体的能力数值，具体含义为：



日文	中文
ちから	力量
すばやさ	敏捷
たいりょく	体力
ちせい	智慧
せいしん	精神
こうげき	物理攻击力
めいちゅう	命中率
ぼうぎょ	物理攻击防御力
かいひ	物理攻击回避率
まほうぼうぎょ	魔法防御力
まほうかいひ	魔法回避率

まほう

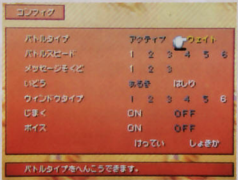
打开角色的魔法界面，其中“しろまほう”为白魔法；“くろまほう”为黑魔法；“しょうかん”为召唤魔法；“にんじゅつ”为忍术。

ならびかう

“チェンジ”为将队伍中前后排的角色同时进行交换，“たいれつ”可以对某一个角色的位置进行手动调整。

コンフィグ

在这里玩家可以调整系统的参数，其中“けってい”为确定；“しょきか”为恢复游戏默认设置，其他选项的具体作用为：



选项	效果
バトルタイプ	切换为アクティブ后，敌人的行动时间不随玩家的行动而改变；ウェイト则可以在玩家选择技能、道具、敌人的时候停止累积敌人的行动时间
バトルスピード	战斗速度，6~1依次加快
メッセージそくど	信息显示速度，3~1依次加快
いどう	村庄或迷宫中的移动方式：あるき为步行；はしり为跑步
ウィンドウタイプ	改变系统的界面风格，有6种方案供玩家选择
じまく	是否允许跳过剧情
ボイス	是否开启角色的配音

ちゅうだん

选择“はい”可进行中断记录，玩家一定要注意在没有显示“セーブが完了しました”前不要关闭主机的电源，否则有可能会造成存档文件损坏。另外返回标题画面后，选择“Continue”可读取中断记录，并且只有一次有效，而游戏这样设计的原因是方便玩家在主机快没电时也可随时保存游戏进度。

セーブ

在世界地图或迷宫中的存档点都可以利用该指令保存记录，选择“タイトルへ”可以返回标题画面。另外“テント”和“コテージ”只能在可使用该指令的情况下才能使用，其中“テント”为全体HP和MP小回复，但无法复活死亡的同伴；“コテージ”则为全体完全回复(包括复活)。

©1991、2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL Rights Reserved.

珀奇卡育成计划

作为本作新增的神兽，玩家在战斗中可以召唤其代替莉迪娅进行战斗，但是由于其HP和MP数值和莉迪娅同步，所以对于莉迪娅这类“贫血”的角色来说，珀奇卡在战斗中的利用率并不高。游戏中玩家只要找到陆行鸟森林或特殊地点，在草堆前使用“ギサールのやさい”召唤出大陆行鸟，选择“修行”就能通过5种迷你游戏来提升珀奇卡的能力，并且由于本作主线流程中的人员变动比较频繁，只有当塞西尔、罗莎、莉迪娅、艾吉、凯因这五位同伴都在队伍中时，玩家才能选择所有的迷你游戏。现在我们就先为大家讲解每个迷你游戏的玩法，看看大家是否能不断超越自己，训练出全能力99的珀奇卡呢?

大战哥布林



相关角色	塞西尔
提升能力	力量

使用触控笔点击左侧不断出现的哥布林累计得分，其中紫色和巨型哥布林需要点击多次才能消灭。获得高分的技巧为准备两只触控笔在屏幕左侧边缘不断点击，其中巨型哥布林的出现地点固定，可以事先记住并进行预防，另外当塞西尔的体力为零时不会获得任何成绩，必须点击右下角的珀奇卡才行。

冥想训练

相关角色	罗莎
提升能力	精神

从玩家使用触控笔接触下屏幕开始，在画面提示的时间内放开，根据时间的误差值获得不同的分数。获得高分的技巧为准备一个跑表计时，同时关掉游戏中的音乐，避免音效造成不必要的干扰。

数学运算

相关角色	莉迪娅
提升能力	智慧

在60秒内使用给出的4个数字，结合“+－×÷”这四种基础运算，使最后的结果为10即可。获得高分的技巧为在看到题目后，立即将NDS合上进入待机状态，等想到答案后再迅速地操作运算出结果。

跳跃无极限

相关角色	凯因
提升能力	体力

在准备阶段不断地用触控笔在下屏幕中划动增加蓄力槽，倒计时结束后，玩家需要利用触控笔消灭从两侧攻击凯因的飞鸟。获得高分的技巧为准备两只触控笔，分别在屏幕两侧点击，当高度越高时，一定要控制好点击的频率。

忍术大战

相关角色	艾吉
提升能力	敏捷

使用触控笔不断点击前方出现的敌人即可，由于飞镖从出手到命中敌人需要一段时间，所以攻击时需要计算提前量，并采取分散攻击的战术，当艾吉的体力为零时结束游戏。

水晶引导的幻想旅程

本作的主线流程较之前的版本并没有太大的变化，而且比较让人遗憾的就是去掉了GBA版的隐藏迷宫。另外由于篇幅的关系，所有的隐藏召唤兽会在页面下方对玩家进行提示，是否能够顺利挑战成功就要看各位玩家的毅力了。

バロン城

飞空艇上，从手无缚鸡之力的人手中抢夺水晶的一幕再次浮现在了赤翼舰队队长塞西尔(セシル)的眼前，虽然自己的部下也对这次行动颇有微词，但是作为一名军人，又怎么能违抗国王的命令呢? 随后飞船会遭到怪物的袭击，轻松解决它们后即可返回巴隆(バロン)城。在王宫中一直向上与国王会面，虽然国王对塞西尔顺利完成任务感到非常满意，但塞西尔关于“为什么要抢夺水晶”的疑问却让国王大为光火，最后他撤销了塞西尔赤翼舰队队长的职务，并命令其将爆裂指环(ボムのゆびわ)送到迷雾峡谷的村庄，顺便消灭周围出没的幻兽。



离开大殿先在右侧与凯因(カイン)会面，然后走左上的楼梯会被罗莎(ローザ)叫住，最后在左边的塔前与希德(シド)谈话，返回3楼自己的房间调查床铺选择第一项。

Hint

①在有宝箱的场景，调查墙壁上的黄色开关即可打开暗道。
②与左塔底层的ネミングウェイ对话可以更改自己的姓名。

ミストの洞穴

从王都出来可以先去附近的村庄补给一下，旅馆中的宝箱仍然需要调查墙上的机关开启秘道。离开前记得在道具屋购买解除黑暗状态的道具“めぐすり”为后面的迷宫做准备。进入左上方的洞穴会得到“魔法地图”，之后只要玩家在迷宫中将下屏地图的完成度达到100%(建议沿着地图的边缘走，将地图全部显示出来即可)即可得到特别的奖励。

BOSS ミストドラゴン

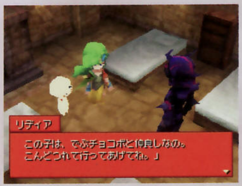
敌人在承受一定攻击后会转化为“雾形态”，此时千万不要对其使用任何攻击，否则会遭到强力全体攻击的反击，原地等待或使用道具回复，待其恢复真身时再继续进攻。战斗中建议使用塞西尔的特殊指令“あんこく”对BOSS造成两倍伤害，切忌使用凯因需要一定回合才能发动的“ジャンプ”攻击。

地图奖励
ポーション×5

カイポ

从洞穴出来后进入右边的村庄，而就在此时，塞西尔手中的指环却放出了无数火球将村庄化为了灰烬，同时远处一名哭泣的少女引起了两人的注意。原来她的母亲正是刚才召唤雾龙在洞穴出口阻拦两人的召唤士，面对失去亲人和村庄的双重打击，小女孩引发了身体中潜在的巨大能量，并在村庄附近制造出了一条鸿沟。当塞西尔再次苏醒过来，凯因已经不知去向，面对身旁的小女孩，深感被国王欺骗的塞西尔决定先带其前往附近的村落稳定伤势。

进入砂漠中心的村庄会强制前往旅店，之后与前来抓捕小女孩的士兵战斗，只要消灭掉前排的3名紫色士兵就会让司令官撤退。胜利后小女孩相信塞西尔并没有恶意，并告诉他自己叫莉迪娅(リディア)，随后前往右上角的民屋见到卧病在床的罗莎，而从旁边的村民处了解到，治疗所需的药物只能从魔物居住的洞穴中才能获得，事不宜迟，立即赶往地图右上角的洞穴。



Hint

与罗莎所在民屋中的ネミングウェイ对话选择第一项可以开始怪物图鉴。



隐藏召唤兽之一

在地底世界对飞空艇进行改造后，前往地图左上方的“シルフの洞穴”可以在シルフ小屋中见到昏迷不醒的杨，与房间中的所有NPC对话后，返回地面世界的ファブール城与左之塔塔顶的女性对话得到重要道具，返回对杨使用得到召唤魔法“シルフ”。

地下水脉



进入洞穴走左边的道路会遇到寻找女儿安娜的贤者泰拉（テラ），当其加入队伍后玩家就可以轻松地提升等级了。B1、B2F的敌人几乎都有雷属性的弱点，所以每次战斗开始后就让泰拉使用“サンダー”攻击敌方全体，塞西尔和莉迪娅一直防御即可。如果MP不足，可以在遇到小矮人（ミニマジシャン）这种敌人时，使用泰拉的黑魔法“アスピル”来吸取MP。从B3F开始新的青蛙敌人会使用“青蛙魔法”，如果事先没有准备“おとめのキッス”道具来恢复，也可以使用白魔法“エスナ”或黑魔法“トード”，而使用“ブリザド”魔法可轻松消灭它们。

地图奖励	
B1F・南口	ゆぐすり×5
B2F・南側	どくけし×5
B3F	テント×3
B2F・北側	フェニックスのお×3
B1F・北口	エーテル

Hint

B1F地图中心的瀑布左上角存在秘道，需要利用右侧的楼梯下到水中才能进入，隐藏房间不计算在地图完成度内。

地下の湖

返回大地图后可以使用“テント”来进行回复，接着进入上方洞穴，在瀑布前选择第一项跳下去。这里的僵尸攻击会附加毒状态，需要准备“どくけし”来恢复，而黑魔法“ファイア”则是克制它们的利器；鳄鱼型敌人的攻击和经验都较高，不宜多做纠缠，用黑魔法“ブリザド”快速结束战斗。在尽头发生BOSS战，胜利后进入瀑布返回地面。

地图奖励	
B2F	ポーション×5
B1F	ゼウスのいかり×3

BOSS オクトマンモス

敌人的弱点为雷属性，所以一直使用黑魔法“サンダー”即可快速削减其体力，当战斗中泰拉说出台词后，BOSS的攻击力会大幅度增加，一定要随时注意自己的HP。





ダムシアン城

当大家正准备前往附近的达姆西昂（ダムシアン）城打探情报时，城堡却受到了不明舰队的袭击，伤亡惨重，而当众人来到王宫最上层与安娜对话后才得知，原来这又是巴隆国王为了抢夺水晶而一手策划的。此时，一个神秘的青年突然出现，愤怒的泰拉不由分说便和他打了起来，好在安娜及时向众人解释了他的身分才避免了不必要的伤亡，原来他正是达姆西昂国的王子吉尔巴特（ギルバート），目前这身吟游诗人的打扮只是为了掩人耳目而已。最后一心想着报仇的泰拉决定一人返回巴隆国，塞西尔三人则前往附近的洞穴继续寻找治疗罗莎的药物。

Hint

进入王宫后不要向前，从入口往右沿着城墙边可以到达右上方的牢房，先调查右上角星型的徽章开启秘道进入牢房中开启宝箱，然后再从该场景的左下角进入密室，这里除了可见的宝箱外，在三个角落还有隐形的宝箱可以调查，其中可以获得威力不俗的弓箭哟。

アントリオンの洞穴

吉尔巴特加入后可以在地图上使用汽艇，利用它通过海面的浅滩进入右方的洞穴，在最下层进行BOSS战，胜利后得到重要道具“さばくのひかり”。返回世界地图利用大陆左侧的浅滩前往下方砂漠中心的カイポ村，进入右上的民屋与卧床的罗莎对话并使用“さばくのひかり”后，清醒过来的罗莎告诉大家，原来自从迷雾山谷的地震事件后，巴隆国王就让名叫戈尔贝扎（ゴルベーザ）的将军顶替了塞西尔的职务，继续实行掠夺水晶的计划，而自己之所以出现在这里，完全是出于对塞西尔的担心。最后经过分析，罗莎确定了巴隆国王掠夺水晶的下一个目标法布鲁（ファブール）国，而当天晚上外出透气的吉尔巴特也在安娜灵魂的指引下重拾了勇气，第二天利用汽艇返回上方的大陆，从右上角延伸出去的大陆向右进入山谷。



地图奖励	
B1F	ポーション×5
B2F	フェニックスのお×3

BOSS アントリオン

敌人的弱点为冰，所以仍然以莉迪娅的“ブリザド”魔法为主攻，配合吉尔巴特的特技“かいふくのうた”几乎可以不用担心自己的安危。惟一需要注意的是，当BOSS的眼球变红时，千万不要使用魔法攻击，否则必定遭到强力的地刺反击。

Hint

发生夜晚的袭击事件后，第二天清晨前往村庄正上方的湖边调查闪光点可获得能力继承道具“アイテムのちしき”。

ホブスの山

调查入口附近的冰块发生情节，原来莉迪娅自从村子被袭击后就一直对火焰存在恐惧，以至于现在她都没有勇气咏唱火魔法的咒语，不过罗莎希望她拯救法布鲁国国民的话语还是深深触动了她的内心，因为现在整个法布鲁城的居民都将面临灭顶之灾，甚至可以说他们的命运都掌握在了莉迪娅的手中。最后莉迪娅利用火魔法融化了冰块打开了新的道路，先走左边的出口搜刮宝箱，然后再走右侧出口在山顶遇到被怪物袭击的杨（ヤン），帮助他顺利解围后沿路下山赶回右下方的城堡。

罗莎加入后可以在战斗中使用“いのり”指令来回复我方全体的HP和MP，所以加血压力有明显下降，尽量针对敌人的弱点进攻会让战斗简单不少。这里的敌人除了僵尸惧怕火魔法外，火球系敌人惧怕冰魔法，并且在濒死时会使用自爆；鸟系敌人的特技会附加“石化状态”，建议之前一定要购买“きんのはり”来恢复，不然很有可能会被敌人瞬间全灭。

地图奖励	
西口	ハイポーション×3
东口	ボムのたましい×3

BOSS マザーボム

敌人的攻击虽然高，但针对其冰属性的弱点进攻很快便能触发情节，当屏幕上出现倒计时后，一定要在时间结束前在指令菜单按←键选择“ぼうぎょ”，否则接下来的自爆攻击会对我方造成毁灭性打击。（此时如果罗莎等魔法系角色的等级不高，即便防御也有被秒杀的危险，实在不行的话，可以利用迷宫中的记录点来适当地提升等级）自爆攻击结束后敌人会分裂成6个小火球，此时只要使用杨的“けり”指令便能快速清场。

ファブール城

城堡左右两侧是宿屋和装备店，建议购买足够的回复道具和杨的专用武器“いかずちのつめ”后，再从正中间的楼梯上楼与国王会面。选择第一项帮助法布鲁解决眼前的危机，之后的连战我方只有塞西尔、杨和吉尔巴特出场。最后当无奈的众人在敌人的攻势下退到水晶所在的房间时，一个熟悉的身影出现在了众人的面前，那正是之前在地震中和塞西尔走散的凯因，现在他的心里已经只有抢夺水晶的念头，甚至连塞西尔还没来得及问清楚缘由，他就拿着手中的枪朝塞西尔刺了过来。接下来的战斗中只要坚持几个回合就会自动结束，而就在凯因准备向塞西尔痛下杀手的时候，罗莎的呼唤却将凯因镇住，眼看一场好友相残的好戏被打断，现任赤翼舰队队长戈尔贝扎出面击倒了众人并掳走了罗莎……

返回城中的宿屋商量接下来的对策，现在要想攻入巴隆城，惟一的方法就是避开具有极大优势的空中部队，转而利用相对薄弱的海军来作为突破点，之后在杨的帮助下，法布鲁国王准备了一艘海船供大家使用，并将自己珍藏多年的魔剑“デスブリンガー”相赠，最后离开城堡前往右上方的栈桥。

隐藏召唤兽之二

同样在地底世界，进入左侧的“幻兽の洞穴”到达最底层幻兽の町，与左上角图书馆下层的王妃对话选择第一项会发生强制战斗，胜利后得到召唤魔法“アスラ”。

Hint

①初次进城时与宿屋的ネミングウェイ对话选择第一项开启剧情鉴赏模式。
②水晶被夺后，调查王之间左侧墙角的罐子可获得“エルメスのくつ”，右上角的墙壁可以直接向右穿过；调查右之塔2F右侧的花瓶下的隐藏宝箱获得“バッカスのさけ”；调查左之塔1F楼梯左侧的烛台获得“ゼウスのいかり”。
③从城堡出来后，前往大陆右上角的陆行鸟森林会遇到ネミングウェイ，选择第一项再将身上所有的“テント”给它会得到300ギル的报酬，此为发展支线情节的必要任务，建议玩家完成；调查上方的草堆使用“ギサールのやさい”可以召唤出大陆行鸟，与其对话可以实现培养珀奇卡、查看怪物图鉴、剧情鉴赏等功能。

试炼の山

本以为一切都能很顺利地进行，但是当海船航行到一半的时候，一只巨大的海龙从水中出现，将众人的海船彻底摧毁，而当塞西尔醒来的时候，自己已经不知身处何方，甚至连其他同伴也不知所踪。向右进入村庄，原来这里正是之前塞西尔率领赤翼舰队抢夺水之水晶的地方。向正上方民屋中的长老(与其他村民对话会附加变猪、变青蛙等异常状态)讲述自己的经历，为了战胜真正的邪恶，长老要求塞西尔去附近的试炼之山证明自己的力量，因为在那里受到圣光祝福的人将成为圣骑士，甚至连魔剑也能洗净戾气成为更强大的圣剑。最后长老让帕洛姆(パロム)和波洛姆(ポロム)两姐弟跟随塞西尔一起行动，一来可以帮助其完成试炼，一来还可以监视塞西尔的行动，防止他再做出危害村庄的事情。

前往村庄右侧的试炼之山，在火墙前帕洛姆很轻松地用冰魔法打开了道路，随后众人再次与贤者泰拉相遇，原来他是为了找巴隆国国王复仇才来这里寻找失落的陨石魔法。这里的敌人以不死系为主，建议用波洛姆的“ケアル”魔法来对付，这样比较节约MP，待帕洛姆学会“ファイラ”魔法后就可以辅以强力火魔法追击。来到山顶的桥前发生BOSS战，胜利后调查左侧的石碑会被传送一个房间，在神秘声音的指引下塞西尔转职为了“圣骑士”，同时进行强制战斗，玩家需要先攻击敌人一次，然后选择“ぼうぎょ”等待一段时间就会自动结束战斗。原路返回之前的村庄(注意此时塞西尔只有1级)与长老见面得知，依靠目前塞西尔圣骑士的力量和泰拉的陨石魔法，要打败戈尔贝扎并非不可能，但是众人还必须先弄到一艘飞空艇才能接近赤翼舰队，最后进入村庄左上方的房间利用传送方阵返回巴隆镇。



地图奖励	
入口	どくけし×5
3合目	ハイポーション×3
7合目	エーテル
山顶	あかいきば

BOSS　スカルミリョーネ

第一战基本上没有难度，使用强力火魔法或回复魔法很快便能结束战斗，之后在通过桥之前，一定要记得把队伍的前后排进行更换，不然BOSS一上来的偷袭很有可能会秒掉我方的魔法师。第二形态的BOSS只有火属性弱点，但回复魔法仍然可以造成不小的伤害，当承受一定的攻击后，BOSS会发动反击毒雾，比较麻烦的是会附加“沉默”和“黑暗”状态，所以一定要准备“やまびこそう”和“めぐすり”来恢复。比较稳妥的战术是帕洛姆用火魔法主攻，波洛姆使用道具回复异常状态，泰拉则用强力回复魔法保证我方的HP。

Hint

完成转职的剧情后，返回7合目的地图右侧调查闪光点可获得能力继承道具“のろい”。

バロンの町

前往旅馆中的酒场与杨对话会发生两场强制战斗，在承受杨的两次全体攻击后，只要再攻击他一次就会自动结束战斗。原来海难之后，失去了记忆的杨就被巴隆国国王雇用为护卫，现在他除了知道塞西尔是巴隆国的叛徒外，对于之前的经历完全回想不起来。最后在众人的帮助下，杨终于想起了自己的身分，并将之前当护卫时得到的钥匙交给了塞西尔，接着前往村庄左侧无法打开的门前使用它，就能利用地下水道顺利潜入王宫。

在王宫的一层会见到国王的护卫，不过很快他就被大家识破是魔物所变，一场恶战在所难免，胜利后可以先回左之塔3F自己的房间休息，然后前往最上方的大殿与国王见面。看到再次返回的塞西尔，国王似乎并没有感到过于惊讶，而从他的话语中大家也感到了一丝疑惑，因为他甚至对自己代替了巴隆国王成为统治者的事实而感到无比自豪。原来现在众人所见到巴隆国王其实是水之恶魔所变，好不容易击败它后，在脱出时为了解救众人，帕洛姆两姐弟使用石化魔法将自己石化，挡住了不断压缩的墙壁。最后众人在希德的带领下拿到了飞空艇。

地图奖励	
B4F	ハイポーション×3
B3F	エーテル
B2F	ばんのうやく×3

BOSS①　ベイガン



敌人一共有三个部分，由于两边的手臂会不断再生，所以还是集中攻击中间的主体。当我方用魔法攻击主体后，其必定会使用反射魔法来防御我方的黑魔法，所以此时建议玩家使用帕洛姆和波洛姆的特殊指令“ふたりがけ”来发动全体强力攻击(必须两人都选择该指令才会发动)，这样只要用泰拉的回复魔法保证我方的HP，发动大约3次全体攻击就能结束战斗。如果本体比手臂先 死亡，手臂会发动自爆攻击。

BOSS②　カイナッツオ

敌人在战斗中会不时地发动减速魔法，并且在承受物理攻击时，还有一定几率使用麻痹魔法反击，如果没有“ばんのうやく”就只能等待自动恢复。当画面出现“水を集る”的提示时，玩家一定要尽快使用雷魔法中断BOSS的攻击(也可使用道具ゼウスのいかり)，不然接下来的海啸不但伤害高，还有很大几率让帕洛姆两姐弟即死。总的来说，敌人的行动比较慢，只要注意及时回复并不难获胜，并且只有在其蓄水时才拥有雷属性的弱点。

Hint

①得到“バロンのカギ”后，在装备店前使用即可进入，与其中的ネミングウェイ对话开启音乐鉴赏模式。
②装备店右下角木箱前有隐藏通道，利用它可以绕到店员的身后开启两个宝箱。
③昔の水路入口的楼梯前靠右边的墙壁前进可进入隐藏地点获得1000ギル。



④昔の水路B2F的出口前靠左边的墙壁前进可进入隐藏地点获得エーテル。
⑤昔の水路B1F左侧的记录点房间中，从记录点一直往右可进入隐藏通道获得塞西尔的强力武器“こだいのつるぎ”(攻击时附加诅咒状态，即全能力下降20%)。
⑥在王宫1F击败第一个BOSS后，可以先前往右侧的宫殿利用出现的隐藏通道开启最初无法拿到的宝箱。
⑦调查右之塔B1F左数第一个烛台获得“エリクサー”。
⑧调查右之塔3F右上角的隐藏宝箱获得“エテール”。
⑨击败第二个BOSS后，前往昔の水路B3F调查闪光点获得能力继承道具“つなみ”。

トロイア城

乘坐飞空艇来到左侧的大陆，顺着其中的水路可以找到新的村庄和城堡。进入城堡走中间的道路和八位神官分别对话得知土之水晶被居住在磁力洞穴的黑暗精灵抢走。接着在1F走左下的出口前往医务室见到正在疗养的吉尔巴特，向其讲述目前的经历后，为了帮助众人顺利地夺回土之水晶，他将重要道具“ひそひそう”交给了众人，而当众人继续追问莉迪娅的下落时，吉尔巴特也无法回想起之前发生的事情。

从城堡出来穿过上方大片的森林会找到新的“陆行鸟森林”，与其中的黑色陆行鸟对话后，可以乘坐它来到大陆右上角的洞穴。这里由于磁力的关系，我方的角色不能装备铁制的装备(包括饰品)，而杨的铁爪和泰拉的法杖则不受限制，玩家遭遇战斗如果不想做无谓的消耗，可以按R键逃跑。来到迷宫的最深处进行BOSS战，胜利后调查上方的水晶得到“土のクリスタル”，原路返回城堡与神官会面。

地图奖励	
B1F	エーテル
B2F	バンパイアのきば×3
B3F	せいじゃくのかね×3
B4F	エーテルドライ

BOSS　ダークエルフ

第一场战斗会强制全灭，之后会有时间给玩家更换装备(之后返回时也不用担心磁力的影响)进行第二战。敌人的弱点为火，所以用泰拉的黑魔法“ファイガ”效果显著，但是由于BOSS还会不停地释放属性魔法对我方进行攻击，所以必要时塞西尔要充当回复的角色，随时保证我方的HP。受到一定伤害后BOSS会变身，接着会使用附加“持续减少HP”状态的无赖特技，必要时一定要使用ハイポーション等道具来进行回复，以为泰拉争取到攻击的机会。



Hint

①与トロイアの町中的ネミングウェイ对话，然后前往酒场与柜台的女性对话会在“音乐鉴赏模式”中追加新的乐曲。
②从旅店前的阶梯下到水中，迂回前往左上方的空地，其中有四个隐藏的宝箱。
③在听到凯因的命令后，从1F右下的出口离开来到B1F，与红色服装的侍卫对话选择第一项可以开启秘道得到不少好东西。

隐藏召唤兽之三

战胜王妃后，与旁边的国王对话选择第一项再次进行强制战斗，胜利后得到召唤魔法“リヴァイアサン”。

ゾットの塔



出城乘坐飞空艇会自动前往目的地，这里偶尔会出现一种蓝色的蜥蜴怪，它的特技异常凶狠，如果玩家没有在这里得到防御冰属性的装备，大约会造成全体1000左右的伤害，但是它的HP并不多，且有火属性的弱点，所以是否要与它进行战斗就要看玩家自己选择了。在4F第一个分叉口分别走上方的三个分支可以开启上层的宝箱，最后利用右方的出口前往5层，利用第一个房间的记录点回复后就会进行BOSS战。

胜利后继续上楼，等待众人的正是凯因和戈尔贝扎，但是按照他们的要求交出土之水晶后，戈尔贝扎似乎并没有交还罗莎的意思，此时再也按耐不住的泰拉也决定在这里和戈尔贝扎进行了断。最后凭借陨石魔法的强大威力，泰拉暂时击退了戈尔贝扎，不过自己却因为消耗了太多的魔力而死去；另一方面，本想顺便致塞西尔于死地的戈尔贝扎不知道出于什么原因，并没有出手，而是留下"我们的帐下次再算"的话语便悻悻离去。与昏倒的凯因对话得知原来他一直被戈尔贝扎所控制，直到刚刚泰拉击败戈尔贝扎才解除了自己身上的咒语，接着前往上层救下罗莎，正欲离开的众人又遇到了魔界四天王之一的风之魔神，击败它后高塔也逐渐开始崩塌，罗莎利用传送魔法将众人送到了安全的地点。

地图奖励	
1F	ゼウスのいかり×5
2F	かみがみのいかり×3
3F	あおいきば
4F	エリクサー
5F	どうのすなどけい×3

BOSS① デルタアタック

敌人一共有三名，并且一开始中间的敌人就会被附加"魔法反射"状态，而我们的首要的目标就是消灭掉它，以防止其使用复活魔法复活旁边的帮手。建议杨使用"ためる"配合普通攻击来快速削减中间敌人的体力，泰拉则主要进行回复，最后剩下的两个敌人毫无威胁，使用强力魔法很快便能获胜。

BOSS② バルバリシア

只要掌握到方法可以轻松应对的BOSS，当其发动特殊技能用龙卷风包围自己时，只要使用凯因的"ジャンプ"指令即可破解，如此反复几次便能获得最后的胜利。期间千万不要使用普通攻击，不但无法对其造成伤害，还必定会遭到强力全体雷魔法的反击，伤害相当可观。

BOSS① カルコブリーナ

一开始有六名敌人，多利用杨的"けり"指令尽量多的消灭掉它们，之后会发生合体的事件，此时敌人的攻击力会大幅度上升，普通攻击就能轻松秒掉罗莎，所以要多准备"フェニックスのお"来复活同伴，再次消灭它后，它会分裂成刚才还未消灭完的敌人，清场后结束战斗。

BOSS② ゴルベーザ

敌人发动特殊技能后，可以静待莉娅加入的情节，之后仍然要尽快复活死亡的同伴，并让罗莎一直咏唱回复魔法来维持我方的HP。BOSS在承受魔法攻击后会释放魔法屏障，之后会吸收除一种属性外的所有魔法攻击，建议此时使用凯因的"ジャンプ"技能来削减他的体力。



Hint

①与アガルトの村上方民屋中的ネミングウェイ对话选择第一项答应帮它找东西，之后前往アントリオンの洞穴B2F消灭其中的布丁系敌人得到"レインボープリン"交给它(掉落几率极低)，另外如果将这个道具卖给商店居然可以换到100000ギル……

②前往磁力洞穴最下层的水晶房间调查闪光点获得能力继承道具"たつまき"。

ドワーフの城

返回巴隆城的众人从凯因处了解到，根据传说的记载，除了代表"光"的火、水、风、土四大水晶外，在地底还存在着代表"黑暗"的里之水晶，并且当光和暗相会的时候，通往月球的道路就会打开。最后塞西尔等人决定阻止戈尔贝扎的阴谋，并利用凯因提供的"マグマのいし"着手寻找通往地底的通道。

离开城堡乘坐飞空艇径直往下进入新的村庄，调查村中央的井使用"マグマのいし"会在附近的山脉中出现大空洞，离开村庄乘坐飞空艇在上面降落就能来到地底世界。不过才进入不久，众人的飞空艇就被赤翼舰队和矮人族交火时的炮火误伤，无奈只能紧急迫降，接着前往下方的城堡与矮人族国王会面。就在众人谈话之际，杨察觉到了敌人的气息，迅速赶往后方的水晶房间中，众人果然看到了被戈尔贝扎施加了魔法的玩偶，一场恶战之后，罪魁祸首戈尔贝扎登场，并且这次他使用的魔法比之前更加强大，轻而易举就击败了众人，但就在危机关头，一头白色的巨龙出现在众人面前破除了他的魔法，与众人失散多时的莉迪娅也重新回到了队伍。合力击败戈尔贝扎后，佯装失败的他趁众人不备抢走了水晶，最后在国王的建议下，众人决定潜入戈尔贝扎的基地，趁其还在附近的封印洞穴寻找最后的水晶时，将之前被抢走的水晶夺回来。



バブイルの塔



从城内1F右方的出口前往装备店，再从左上的出口前往B1F与地图中间的矮人对话进入新的通道，沿路离开城堡会出现在地图的另一侧。往左上方前进来到高塔，这里的敌人比之前更加凶猛，尤其是红色的蜥蜴怪，如果同时出现三个几乎可以将我方队伍瞬间全灭，实在撑不过的玩家最好选择逃跑。在上楼的途中，某些单独房间的宝箱都有怪物守护，胜利后可获得不少冰属性的装备，正好用来对付这里的怪物。B11F先走右边的出口可以开启上层的宝箱，之后沿路来到B6F的中心发生BOSS战。胜利后从博士口中得知所有的水晶已经被转移到了地面，而现在敌人正准备用新研发的巨型大炮将矮人国夷为平地。立即返回B9F在之前无法打开的门前使用"ルゲイエのカギ"进入其中，虽然众人击败了守卫的士兵，但是最终还是没有阻止大炮被启动，最后杨勇敢地站了出来，将自己的妻子和女儿托付给塞西尔之后，他用自己的生命完成了破坏巨大炮的任务。原路返回B13F在连接桥上众人再次被戈尔贝扎陷害，幸好希德及时赶到才化解了危机，不过赤翼舰队的飞空艇并不会如此轻易就放过众人，最后为了保证大家的安全，希德嘱咐塞西尔返回地面后去巴隆城找自己的弟子商量对策，而自己则准备拿着炸弹和赶来的飞空艇同归于尽，一阵火光之后，通往地底的入口也被坍塌的岩石封住了……



地图奖励	
B13F	なんきょのかぜ×5
B12F	ほっきょくのかぜ×3
B11F	しろいきば
B10F	ハイポーション×5
B9F	ばんのうやく×5

BOSS ルゲイエボーグ

第一战一开始敌人会自相残杀，不用理会旁边的巨人，集中攻击旁边的学者，只要将其击败巨人就会自爆，但如果先击败巨人就会发生合体事件，敌人的攻击力大幅度上升，追加的光线攻击甚至可以秒杀后方的魔法师，因此事先最好让塞西尔提升到40级并学会"レイズ"魔法来复活同伴比较稳妥。胜利后学者会进行变身，并且一开始就会让我方全体陷入"僵尸状态"，也就等于不能使用回复魔法来恢复体力，此时如果硬拼胜算的几率很低，建议让同伴对BOSS使用两个"エクリサー"快速解决掉它。



Hint

①进入装备店两名店员中间的门可以来到酒场，与其中的ネミングウェイ对话两次发生强制战斗。

②在酒场利用右下角的隐藏通道可以进入"开发者小屋"，在这里玩家可以了解到很多游戏开发时的趣闻。

③第一次进入バブイルの塔时，由于剧情的安排，B8F和B7F的地图完成度不能达到100%。

隐藏召唤兽之四

前往月球右侧的"幻兽神の洞穴"，在最下层会与我们的老朋友巴哈姆特见面，战斗胜利后得到最强无属性召唤魔法"バハムート"，另外在击败它后，返回幻兽の町左上珀奇卡的家与卧病在床的母亲对话可以得到能力继承道具"リフレクかんつう"。

エブラーナの洞穴

乘坐飞空艇返回正上方的バロン城，与城堡右之塔下方的弟子对话可以对飞空艇进行改造，出城乘坐它先前往地图左上角回收之前的汽艇(对着其按A键，再按一次为放下)，然后前往地图左下角的岛屿，利用浅滩进入左侧的洞穴，建议玩家在途经的村庄中购买“アイスブランド”和“アイスシールド”等防御火属性的装备，这样之后的BOSS战会轻松许多。在洞穴的最深处众人看到了和火之魔神交战的艾布拉纳国王子艾吉(エッジ)，不过很快艾吉就败下阵来，随后在了解到塞西尔等人的目的后，艾吉决定加入大家的队伍一起战斗，为自己的国家讨个公道。

继续向上进入高塔，这里出现的美杜莎敌人在承受物理攻击后会有一定几率发动反击，让我方陷入“麻痹”、“诅咒”和“沉默”的异常状态，事先一定准备好恢复道具；另外大型的巨人和石像兵体力很高，装备在B2F的宝箱中获得的“オーガキラー”可以快速削减它们的体力。在5F发生剧情战斗，只需要分别给予两名敌人一定的伤害就会自动结束，随后火之魔神登场，为了给艾吉的父母报仇，众人联手向眼前的强敌发起了挑战。胜利后在最后的房间看到之前被夺走的水晶，不过当大家正准备回收时却中了敌人的陷阱掉到了另外的楼层，而在这里等待着大家的正是另一艘飞空艇。



地图奖励	
B1F	バッカスのさけ×3
抜け道1	エルメスのくつ×3
抜け道2	スケープドール×3
B1F	ボムのかけら×5
B2F	ボムのみぎうで×3
B3F	あかいきば
B4F	エクスポーション×3
B5F	エリクサー
B7F	エリクサー
B8F	エーテル×2

BOSS ルビカンテ

敌人在承受物理攻击时必然会使用全体火魔法进行反击，另外当其斗篷打开的时，虽然会追加水和冰的弱点，但是随后发动的特技即便是增加魔法防御力，也几乎等于秒杀我方的魔法师和艾吉，所以大家在战斗时千万不要冲动地进攻。总的来说，BOSS的HP并不高，而且攻击频率很低，基本上只要撑过他的特技后，仅复活罗莎将我方的体力补满即可，完全不需要去复活艾吉和莉迪娅，而白白浪费进攻的时机。

Hint

①此时如果玩家拥有100000ギル，可以前往トロイアの町上方的酒场，与门口左侧的NPC对话购买“かいいんしょう”，然后对右上方的NPC使用它会开启秘道，在欣赏完表演后，从演员的入口前往后台调查闪光点获得能力继承道具“ギルハント”。
②前往ミストの村调查上方民屋中的闪光点获得能力继承道具“MP+50%”。
③前往エブラーナの洞穴附近的城堡可以找到很多宝箱，其中的“ブラッドランス”是附带吸血效果的凯因专用武器。
④在记录点所在的房间往右会发现隐藏道路，开启尽头的宝箱获得带有吸血效果的武器“ブラッドソード”。

封印の洞穴

返回左下角的矮人国向国王讲述了之前的经历，为了保住最后的水晶，国王将打开封印洞穴的钥匙“ルカのくびかざり”交给了众人，接着前往武器店从左边的出口前往B1F的医务室，与幸存下来的希德对话再次改造飞空艇，这样我们就能穿过岩浆的地形了。进入矮人国下方的封印洞穴，在门口使用刚刚得到的钥匙就能继续深入，这里会出现绿色的双头狮，其特技为全体冰属性伤害，如果我方魔法师的等级不足，经常都有被秒的危险，所以战斗中一定要优先消灭掉它，并且始终让罗莎咏唱回复魔法才比较安全，另外调查迷宫中的门会发生强制战斗，敌人一开始会使用特技锁定我方一名队员，之后使用罗莎的白魔法“リフレク”给该同伴施加魔法反射效果就能轻松获胜。

在最深处顺利地得到“暗之水晶”，之后摆脱“恶魔墙”的追击后，在洞穴的入口凯因再次被戈尔贝扎的咒语控制，并且抢走了千辛万苦才得到的水晶夺路而逃。返回矮人国向国王回报情况，这次希德又将飞空艇进行了改造，乘坐它前往地图右上角火山形状的洞口按×键就能返回地面。

BOSS デモンズウォール

敌人会不断靠近我方，所以建议一开始就使用黑魔法“スロウ”来降低它的速度，同时用白魔法“ヘイスト”提升我方的速度，争取在其还未靠近我方时将其击败。如果能力不足让其接近我方，它会以很高的频率使用无法回避的单体即死攻击，建议使用道具“フェニックスのお”来复活死亡的同伴，并利用时间差抓紧时间攻击。

Hint

前往エブラーナの洞穴最深处调查闪光点获得能力继承道具“かえんりゅう”。

月の民の馆

虽然现在已经不能阻止戈尔贝扎收集水晶的计划，但是前往右下角大陆波洛姆姐弟的故乡，长老还是帮助众人召唤出了传说中的“魔导船”前往月球。进入魔导船调查上方的水晶会直接前往月球表面，在水晶城堡左方阶梯上的平台降落，沿路穿过两个地下通道才能到达目的地。在这里迎接众人的是一位名叫福斯尼亚(フースーヤ)的老者，他将自己的弟弟是塞西尔父亲的事实告诉了众人，并希望塞西尔能够继承他父亲的遗愿，为了守护地球的人民而阻止泽姆斯(ゼムス)收集水晶，并利用巨大的能量启动足以破坏整个地球的巨型兵器。

地图奖励	
地下通路西	アラーム×3
地下通路东	アラーム×3

Hint

前往月の民の馆下方的洞穴可以从这里的商店购买珍贵的回复道具，调查闪光点可以获得能力继承道具“レベルハント”。



バブイルの巨人



返回魔导船调查水晶再次回到地球，但是众人始终还是晚了一步，从之前贯穿地表的高塔中出现了一个巨大的机械兵，其经过的地方都毫无悬念地被夷为了平地。不过此时曾与塞西尔并肩作战的同伴们再次出现，大家利用猛烈的炮火暂时拖延住了巨人前进的脚步，而塞西尔等人则立即潜入巨人内部破坏控制装置。这里的敌人都惧怕雷属性，只要注意恢复并不难对付，在内部通道中会再次遭遇之前的四大天王，不过以现在的实力对付它们简直是绰绰有余，轻松解决掉他们后，建议先回去存盘，然后再前往控制室进行第二战。

最后顺利破坏装置的众人停止了巨人的行动，同时戈尔贝扎和凯因也摆脱了泽姆斯的控制，清醒了过来。最后戈尔贝扎和福斯亚准备联手和罪魁祸首泽姆斯做个了断而离开，清醒过来的凯因也再次得到了同伴的信任，重新与大家并肩作战，现在终于到了迎接最终BOSS的时刻了。

地图奖励	
巨人の首	エクスポーション×3
巨人の胸	ばんのうやく×5
巨人の腹	エーテルドライ
内部の通路	エリクサー

BOSS① ゴルベーザ四天王

第一名BOSS还是用老方法对付，直接两个“エリクサー”消灭掉，如果硬拼，最麻烦的是它会给我方全体附加“诅咒”状态，再加上之后的BOSS会连续出现，所以很不划算；第二名BOSS仍然需要注意蓄水攻击，使用雷魔法打消掉后基本上构不成威胁；第三名BOSS使用风墙时，利用召唤魔法“ドラゴン”或白魔法“ホーリー”都能对其造成巨大的伤害，而物理攻击型角色建议原地待机，如果被其特技打至濒死，就要优先保证魔法师的安全，然后使用全体回复魔法；第四名BOSS仍然采取保守战术，收起斗篷时可以视情况进行攻击，如果其发动反击就立即进行全体回复，另外打开斗篷时追加的冰属性弱点也可好好利用。

BOSS② 制御システム

战斗一开始我方必定会遭到攻击系统的光线攻击，大约会造成全体2000左右的伤害，之后一定要抓紧时间回复，然后在其下次行动前消灭掉左侧的攻击系统即可。接着虽然控制装置对自己施加了魔法反射，但是召唤魔法“ラムウ”却不受限制，集中消灭它就可以安心地对付最后的防御装置，由于其会吸收所有属性攻击，建议使用黑魔法“フレア”等无属性魔法快速解决。

最强的隐藏BOSS

在最终BOSS战中使用艾吉的“めすむ”指令会有一定几率得到特殊道具“ダークマター”，之后再将二周目的剧情发展到前往月球，利用魔导船来到地图上方中心地点可以发现一个类似人脸的岩石，调查它使用该道具就能看到本作的隐藏BOSS，不过它的实力就……

月の地下溪谷

在戈尔贝扎的回忆中，操纵他离开家与右上方的父亲对话，然后返回卧室寻找母亲就能让剧情继续发展下去，通过这段情节，玩家也能借此了解到他为什么会对塞西尔存在怨恨，以及被泽姆斯控制的原因。接着调查飞船中心的水晶前往月球，返回月の民の馆进入后方的水晶房间，进入中心的传送阵前往最终迷宫。

进入迷宫后先利用左侧的隐藏通道传送到新的楼梯，沿路前往B3F调查墓碑会进行强制战斗，胜利后获得忍刀“ムラサメ”；B7F右侧两个房间在开启宝箱前都会发生强制战斗，胜利后获得最强枪“ホーリーランス”和防御所有异常状态的头部防具“リボン”；B8F调查墓碑获得忍刀“マサムネ”。B9F开





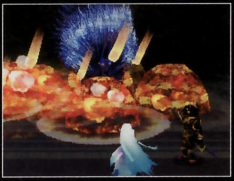
始的敌人强度有大幅上升，其中眼球怪会给自身附加魔法反射状态，建议使用白魔法“ディスペル”来打消它的有利状态，这样就能为我方赢得更多的进攻机会，另一种紫色的狮子怪在承受物理攻击时会有很大几率反击，承受魔法攻击则会使用让我方全体濒死的无耻特技，建议遇到它后不要立即进攻，先使用艾吉的忍术“かげしばり”或白魔法“ホールド”使其陷入麻痹状态后，就可以完全无视反击进行攻击。来到最后的B12F就会迎接最终BOSS战，由于泽洛斯心中的怨恨不断增强，并进化到了最终形态，所以福斯亚和戈尔贝扎即便使用陨石魔法和水晶都不能对其造成伤害，最后戈尔贝扎将水晶交给了塞西尔，希望利用他圣骑士的正气让水晶重新发出光辉，并使泽洛斯显出原形。邪恶终究不能战胜正义，当泽洛斯带着自己的悔恨消失在尘世间后，地球上的人们又恢复到了以往幸福而平静的生活，而巴隆国此时也双喜临门，不但塞西尔继承了王位，还与罗莎结为了夫妻。当曾并肩作战的所有同伴都向他们送来美好的祝愿时，我们似乎并没有看到凯因的身影，或许出于愧疚，或许出于对罗莎的特殊感情，他决定离开这个是非之地，开始一段新的旅程……

我们的下一个幻想又将从什么地方开始呢？

地图奖励	
B1F	ハイポーション×10
B2F	エーテル×5
B3F	エクスポーション×5
B4F	エーテルドライ×3
B5F	アラーム×3
B6F	エクリサー
B7F	クアールのひげ×3
B8F	きんのすなどけい×3
B9F	ひかりのカーテン×3
B10F	ほしのすな×3
B11F	つきのカーテン×3

BOSS ゼロムス

当我方全体回复后，立即使用道具“クリスタル”让敌人现出原形，之后就要尽量使用最强招式快速削减敌人的体力。看到BOSS全身抖动后，一定要立即防御，不然很有可能被接下来的特技直接全灭，或陷入不断回复而无法进攻的尴尬局面。再将敌人的体力减少到一定程度，它就会毫无预兆的发动杀伤力超强的陨石魔法，除了塞西尔在满血状态不使用防御就能挺过外，其余同伴几乎都会被直接秒杀，不过好在之后敌人并不会立即追加其他攻击，使用道具复活同伴并补满HP后，利用其发动下一轮陨石魔法的时间差使用几次物理攻击即可，此战绝对不要吝啬回复道具，把能用的都用上，坚持到底就是胜利。



通关特典

①每通关一次可获得1个“げんかいとっぱ”的能力继承道具，使用后的效果为角色攻击敌人时伤害数值可突破9999。
②保留前一周目获得能力继承道具、きんのリンゴ、ぎんのリンゴ、ソーマのしずく和ダークマター数量。
③保留怪物图鉴、珀奇卡的培养数据以及迷你游戏的纪录。
④所有迷宫地图的完成率。

全能力继承道具一览

除了在流程中我们为大家提及的能力继承道具外，每当我方同伴永久性离开队伍时，只要在这之前对它们使用过3个能力继承道具，也能获得一些通过一般途径而无法得到的能力继承道具。下面就为大家列举出同伴永久性离开队伍的时期，以及所有能力继承道具在战斗中装备后的效果。当然要在一周目得到所有的能力继承道具是绝对不可能的，有爱的玩家就勇敢地进行多周目吧。

能力继承道具	效果
オートポーション	受到伤害就自动使用ポーション进行回复
アイテムのちしき	使道具的效果翻倍
カウンター	受到敌人攻击时，用设定在最上方的指令进行反击
のろい	使敌方全体陷入“诅咒”状态，全能力下降20％
つなみ	全体水属性攻击，并有很高几率附加即死
ふたりがけ	使用合体魔法，但至少有两名同伴学习此指令才有效
うそなき	使敌方全体防御力减半
つよがる	使智慧翻倍，大幅度提高黑魔法的威力
れんぞくま	可以一次性使用两个魔法，但需注意自身的MP剩余量
ギルハント	战斗后获得的金钱1.5倍
うたう	可以使用吉尔巴特具有各种辅助效果的诗歌
くすり	可以一次性对我方全体使用道具，消耗的道具数量与同伴人数相同
かくれる	使自己隐身不受到敌人的攻击，但使用其他指令就会现身
おもいだす	随机使用黑魔法
ふんばる	濒死时防御力翻倍
はやくち	魔法咏唱速度加快
たつまき	风属性攻击，并降低敌人的火魔法抗性
こうれつぎり	位于后排的同伴攻击力不会降低
ひきつける	让敌人将自己作为攻击的目标
かえんりゅう	无视敌我发动全体火属性攻击
しらべる	显示敌方全体的资料
かいぞう	普通攻击会随机附加属性
ぎゃくてん	濒死时攻击力翻倍
ためる	提升物理攻击力，多次使用效果会叠加
けり	使用飞踢攻击敌方全体
がまん	提高自己的物理和魔法防御力
レベルハント	战斗获得的经验值1.5倍
リフレクかんつう	无视魔法反射效果进行魔法攻击
せいしんは	缓慢回复我方全体MP
フェニックス	死亡后使用全部MP复活并回复其余的同伴
まほうぜんたいか	使任意魔法的效果为全体
トレジャーハント	增加敌人掉落珍稀道具的几率
MP＋50％	最大MP＋50％
HP＋50％	最大HP＋50％
サミング	使敌方全体陷入“黑暗”状态
？？？への思い	装备武器的基础攻击力翻倍

注：？？？为玩家为珀奇卡取的名字。

同伴	日文	脱离时期
吉尔巴特	ギルバート	乘座海船离开ファブール城时
帕洛姆	パロム	バロン城击败カイナッツォ后
波洛姆	ポロム	同上
泰拉	テラ	ゾットの塔击败デルタアタック后
杨	ヤン	バブイルの塔B9F打开控制室的门后
福斯亚	フースーヤ	バブイルの巨人击败制御システム后

特殊技能获得法

あんこく

在幻兽の町中获得两个隐藏召唤兽后，返回地面的バロン城，从大厅右方的通道离开前往B1F会发生与奥丁的强制战斗，在战斗中使用艾吉的“ぬすむ”指令有一定几率获得该能力继承道具，其效果和塞西尔最初的专用指令相同，即给予敌人伤害两倍的同时减少自身10％的HP。另外只要战胜奥丁也会得到莉迪娅的隐藏召唤兽“オーディン”，经典特技“斩铁剑”仍然是强悍的敌方全体即死效果。

エンカウントなし

如果玩家根据流程中的提示已经找到位于各地的ネミングウェイ，那么在地底世界改造飞空艇后，前往地图左下角孤立小岛的“幻兽の洞穴”，在最底层的幻兽の町中找到新的ネミングウェイ对话，接着在获得魔导船后，分别前往ミシディア长老的房间和月球下方的月之民住地与ネミングウェイ对话。最后它会随机出现在所有迷宫和村庄中，有心的玩家只要找到它就能得到该能力继承道具，效果为完全不遇敌。

通关有感

将本作所有的版本进行比较，NDS版无疑是难度最高的，其中最可怕的莫过于在迷宫中会偶尔出现仅使用一个特技就让我方全灭的敌人。晴天个人并不赞成制作人利用难度来延长玩家游戏时间的做法，因为这样是对新玩家的极度不体贴，甚至会让人对游戏本身产生抵触的情绪。

隐藏的特殊换装

这里所指的特殊换装只针对珀奇卡而言，其实获得它们的方法也非常简单，那就是在每项小游戏中获得9999的最高分。其中“哥布林”的特殊换装必须二周目才能得到，并且换装只有在两名玩家进行对战时才有机会互相秀一下。

NO MORE HEROES

ノーモア★ヒーローズ

研究中心 RESEARCH CENTER

相信已经不少读者都体验过了《英雄不再》的独特魅力。另类的风格有没有让您感到耳目一新呢？游戏中众多打工赚钱的任务帮助主角特拉维斯凑齐了一次又一次的“委托金”。那么在这次的进行时中我们就来看看这些任务吧。

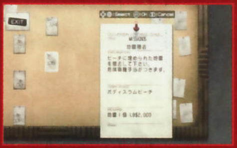
文 地狱伞兵 美编 木仙

英雄不再	MMV	动作
Wii No More Heroes		日版
2007 年 12 月 6 日	1 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

为了支付“委托金”，为了成为NO.1，必须努力工作！

生活任务

这些任务的领取点在地图上标有超市购物车的地方，的确很贴近“生活任务”这个名称啊，呵呵。这里的任务都是作为一个好市民去为社区中的人提供帮助，然后收取一定的报酬，所以可想而知所得资金是非常有限的，不过只有完成了这里的任务并且得到较高评价后才可以解开相应的“杀戮任务”，所以还是老老实实地干吧。



NO.01 任务开始后要先按A攻击旁边的椰子树，这里有的椰子树上没有椰子，注意不要做无用功。之后捧起掉下的椰子去交给依赖人就行，记住一次最多可以拿3个椰子，限定时间3分钟，每个椰子+2000。

NO.02 割草任务，开割草机只能按A前进，B后退，Z转圈割草。建议以庭院中心为圆心一圈圈往里割草，这样可以发挥最大效率，每割一把草+300，限定时间2分钟。

NO.03 拣垃圾任务，开始后在马路上会出现不少垃圾，挑选垃圾相对集中的路段进行任务。靠近垃圾后按A拣起后上挥手柄将垃圾丢入被在身上的垃圾篓中才算成功捡起一个垃圾，每个垃圾可加+1000，限定时间3分钟。

NO.04 给汽车加油的任务，车辆会自动停在主角面前，这时按B键开始加油，注意右侧的加油条，上面的小箭头指示了加油量，只要加到箭头处就行了，看好时机松开B键，可以略超几格，但不能少1格。注意不要加到顶，不然主角会“烈火中永生”……限定时间3分钟，每成功一台车+2000，比较好赚钱的任务。

NO.05 扫雷任务，越靠近地雷扫雷器声音越急促，发现地雷时声音长鸣并出现提示，按A即可扫除地雷。踩到会被炸，被炸3次即任务失败，每成功扫雷一个+2000，限时3分钟

NO.06 清洗墙壁上的涂鸦，根据地图的提示跑到有涂鸦的墙前按A，根据提示分别挥动双节棍，每成功清除一个涂鸦+2000，限时3分钟。这个任务还是有那么点消耗体力的。

NO.07 抓猫任务，这个任务的区域不大，梯度上会出现“猫头”提示图标，小猫在地上还是比较显眼的。根据提示挥动遥控器手柄挑逗猫咪，成功分散注意力后按A抓住，每成功抓到一只+3000，限时3分钟。



NO.08 抓蝎子任务，跑到地上黑蝎子的前面按A抓住后挥动遥控器手柄扔到箱子里，如果过于接近会被蛰，此时要迅速回到委托人处拿血清，如果超过时间就会任务失败，每成功一只+3000，限时3分钟。

NO.09 飞车任务，沿着地上的标记骑摩托冲到跳台前，在跳台前按Z加速，并在临近跳台时挥动遥控器手柄跳起，成功报酬+50000，限时3分钟。

杀戮任务



这里的任务需要根据生活任务完成后评价才能开启，不过很显然，拿人钱财替人消灾这种事情自然要比“社区服务员”这种工作更有赚头。动辄数万的报酬也让此类任务成为了游戏中后期的刷钱利器，看来想要支付那壮观的“委托金”，要有不少人成为特拉维斯的刀下亡魂了。

Assassination Gig 01（限时1分钟）	限定时间内消灭目标人物，目标人物带有“T”标志，成功报酬30000
Assassination Gig 02（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，每杀一人2000，总共15人
Assassination Gig 03（限时2分钟）	限定时间内只用投摔技杀死敌人，每杀一人3000
Assassination Gig 04（无限时）	棒球杀人游戏，3次机会，每杀一人4500，掌握要领后是前期最好赚的任务
Assassination Gig 05（限时1分钟）	限定时间内消灭目标人物，目标人物带有“T”标志，成功报酬50000
Assassination Gig 06（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，每杀一人4000，总共15人
Assassination Gig 07（限时5分钟）	限定时间内达成百人斩，敌人有点实力，最后几个敌人刷新较慢，之前的敌人要抓紧消灭，成功报酬90000
Assassination Gig 08（无限时）	用棒球游戏杀死敌人，3次机会，每杀一人5500，比之前球速快。
Assassination Gig 09（限时1分30秒）	限定时间内尽量多杀敌人，对敌人都是按提示一击必杀，每杀一人3000，相当好赚的任务
Assassination Gig 10（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，每杀一人3000
Assassination Gig 11（限时1分钟）	限定时间内消灭目标人物，目标人物带有“T”标志，成功报酬75000
Assassination Gig 12（限时2分30秒）	限定时间内只用投摔技杀死敌人，每杀一人5000
Assassination Gig 13（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，每杀一人5000
Assassination Gig 14（无限时）	用棒球游戏杀死敌人，3次机会，每杀一人7000，比之前球速快
Assassination Gig 15（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，这里画面是颠倒的，每杀一人7000
Assassination Gig 16（限时3分钟）	限定时间内累计杀敌，敌人比之前的相同任务多2个，每杀一人7000
Assassination Gig 17（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，在公车上采用横版战斗方式杀敌，每杀一人5500
Assassination Gig 18（限时3分钟）	限定时间内累计杀敌，此任务敌人无限刷新，每杀一人1500，游戏里最好赚钱的任务，拥有好武器的话击破数可以轻松破百。（限时1分钟）
Assassination Gig 19（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，但主角必须无伤否则即任务失败，敌人全部用枪，难度相当大，技术好很赚，每杀一人10000
Assassination Gig 20（限时2分钟）	限定时间内累计杀敌，每杀一人3000，很好赚的任务

作品中除了埋藏宝物以外还有多个散布在各地的橙色小球，集齐就可以学会7种强力的必杀技。在酒馆内找到那个醉醺醺的俄罗斯大叔就可以开始这个任务。如果不去找那个大叔也能找到这些球，但是这样的话无法解开必杀奥义，而且靠近时也不会有任何提示。

在触发了这个收集任务后打开地图就会发现一些橙色光点，这些光点就是小球的所在位置 另外只要接近这些小球可以听到特别的背景音乐。找到这些小球后就可以学会 7 种强力的必杀奥义！

编号	招式	效果
1	Memory of Three	在地图上显示敌人位置
2	Memory of Demon	挥动 Nuchuk 时可以使用跳跃斩，能在重围中轻易突出，不过耗电量极高
3	Memory of Child	在城内按 B 键后可以高速移动
4	Memory of Woman	Darkside mode 持续时间倍增
5	Memory of Mask	捉住敌人时的有效范围扩大
6	Memory of Tattoo	战斗完结时，可以获得最大 COMBO 数 X1500 的金钱
7	Memory of White	跳跃倒地攻击，跳起向已经倒下的敌人使出镭射剑攻击

©Marvelous Entertainment Inc



胜负师：先说件有意思的事儿吧，以前我不是说过在自由谈的投稿信箱里时常收到抄袭投稿吗，现在又有新花样，比如说邮件标题是“编辑老师，这是我对《生化危机》发表的一些感想”，这种格式有点像以前经常收到的抄袭投稿，但点进去一看居然是一个股票投资的广告……如此“用心”的广告邮件，实在是太有才了。言归正传，因为2007年度大盘点异常生猛的缘故，本期跨年自由谈要割舍一页篇幅。当然，因为下期是UCG的传统大餐“春节合刊”，所以自由谈特大号里会补偿诸位自由谈的读者朋友，想秀一秀自己心情和感想的玩家现在也到了该发奋一下，写点儿什么的时候了。胜负师在此恭候各位的来信，(投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn)但请不要夹杂广告，谢谢！

成功游戏的五个内在因素

个人认为，感官、剧本、关卡、系统和游戏性是构成一款游戏的基本要素。所谓感官，主要指的是视觉和音效，给人以游戏的第一印象；剧本，主要是包含故事情节和世界观，和电影一样，随着游戏的进行而牵动玩家的心；关卡，就是游戏的空间和环境，如一个场景，一张地图；系统，则是游戏中的某种设定，规定玩家可进行的操作，如战斗系统、成长系统；游戏性，简单理解就是游戏的可玩性，决定游戏是否好玩。然而，一个游戏如果只把握上述五个基本要素是远远不够的。综合众多经典的，脍炙人口的国内外游戏大作，我总结出了成功游戏的五个关键因素，下面会结合具体实例来进行分析。

[美感]



众所周知，游戏被称为世界第9大艺术，既然是艺术品就要有美感。美感简单来说就是营造出一种艺术的氛围，能给人感官上带来的舒适感，在游戏中则主要体现在视觉效果上即游戏画面。但美感并不是强调画面多细腻，特效多绚丽，而是强调一种视觉上的舒适。举个例子，用32位色彩和10万个多边形做出来一个3D的砖头和一个只有256色的2D美女或风景图，无可否认前者技术含量高、画面好，但是哪个更有美感？我相信大数多人会选择后者。“《战神》系列”作为PS2上具有王者风范的动作游戏，虽然受到PS2机能限制，画面算不上强，但是凭借着优秀的美工和他们所创作的惟妙惟肖的静态CG贴图还是营造出宏大、气势磅礴的场景，给人以极大的震撼。同样的例子还有《大神》、《汪达与巨像》等。在游戏(特别是国产游戏)制作中，美工的应用可以在一定程度上降低3D技术的难度，从而也降低了游戏对硬件的要求，同时又有着不错的画面。当然如果一味地追求美感而忽略了3D技术则是一种倒退，所以我认为美感要同技术结合起来，以技术为前提，技术上遇到困难时可以用美工来弥补，技术上到达上限时还可以用美工来强化，这才是最佳状态。

[多元化]



主要体现在游戏的玩法上，指的是一种类型的游戏有着多种其他游戏类型的特征，使玩法多样化。如“《横行霸道》系列”，作为动作游戏却融合了枪战、驾驶、飞行、养成等众多其他的游戏元素。《质量效应》则是把动作射击和动作角色扮演的类型特点完美结合在了一起，使整个游戏别具一格，让人大呼过瘾。最近推出的PSP另类游戏《啪塔砰》则是把音乐节奏与动作策略相结合，形成了一种全新风格的游戏，让人耳目一新。这样的类型多元化的游戏让玩家在一个游戏中能体验到多种不同的游戏感觉，避免了长时间单一的玩法带来的枯燥，同时还扩大了游戏的吸引范围，能被更多不同兴趣的玩家接受。

[悬念]



人们对于未知的事物往往都充满了好奇心，而好奇心又吸引人们一步步地探究下去，直到把未知事物弄个水落石出。所以，设置悬念这个影视中常用手法同样适用于游戏制作。在游戏中设置悬念主要运用在两个方面，第一个是在剧情中设置悬念，这在RPG和一些重视剧情的类型的游戏中较为常见。比如说：某游戏的情节里会有一个蒙面神秘人物经常在主角遇到危险时出手相救，而这个人的言行和特征又给人似曾相识的感觉(像《潜龙谍影》中的忍者)。“他(她)是谁呢？”、“为什么会来帮助主角？”、“会不会是那个谁呢？”这些令人不解的悬念会一直围绕在玩家的脑海中，牵动着玩家的心，吸引玩家进行游戏。直到悬念解开，而且还会出现解开了一个悬念而又产生了一个新的悬念，甚至某些游戏到了结束还留有未解开的悬念或者又产生了一个新的悬念，并留给续作(像《生化危机》中的威斯克和斯宾塞)。第二个是在关卡设计中设置悬念，比如说某游戏在开始不久的场景中的一个高台处有一道门，或者是放置有一个宝箱，但是以主角现在的能力还不能够到达高台，这时玩家会对此产生无限遐想，“那道门后面是什么？通向哪里？”、“宝箱里有什么宝物或好装备？”这种可望而不可及的心情会促使玩家一探究竟。而后来当主角取得某技能(如二段跳)解开此悬念的时候成就感也就由此而生。(像《恶魔城》里的区域通路和《神鬼寓言》中一开始的恶魔之门和需要银钥匙的宝箱)总之设置这些悬念，通过给玩家可见的目标和奖励，会大大增加玩家游戏的动力。

[附加成分]

顾名思义就是指不影响游戏主线内容，起衬托作用的额外内容，大概分为三个种。第一种是支线任务，这在角色扮演类游戏里比较常见。如《地牢围攻2》中著名的41个“跑断腿”的支线任务和《FFTA2》的280个非主线任务。这些各式各样的支线任务虽然不会影响正常的游戏流程，完全可以不去理会，但是有的游戏支线任务和主线任务相辅相成，从侧面反映了游戏的主题，完成它们可以更加深刻地了解整个游戏，而且还会得到丰厚的奖励。第二个种是隐藏要素，如《恶魔城 月下夜想曲》中的隐藏房间、《波斯王子》中的隐藏的加血地点、《塞尔达传说》中遍布各个角落的隐藏道具，甚至一些游戏中还有隐藏BOSS、隐藏关、隐藏结局，玩家不经意间发现这些隐藏要素时的惊喜和有目的的随着蛛丝马迹找到它们时的成就感都将成为日后对此游戏最难忘的回忆。另外还有一类隐藏要素则是出现在游戏通关一次后，也就是二周目中。如《生化危机4》的PRO难度和隐藏武器、隐藏服装以及佣兵模式，大大增加了游戏的可重复度，几乎每通关一遍就会有意外的惊喜在等着你。第三种是收集要素，和隐藏要素的不确定性相比，收集要素虽然是确定的、可预见的，但是数量繁多，难度一般也比较大，想要完全收集并不容易。如《战争机器》中的士兵铭牌、“《古墓丽影》系列”中的各种宝藏、“《恶魔城》系列”中的怪物图鉴、《马里奥64 DS》中的150颗威力星等等。收集要素使游戏更具有挑战性，同时延长了游戏时间，也满足了完美主义玩家的收集欲望。有一些隐藏要素须完成某一收集要素才能够被开启，因此这两点有一部分是互相重合的。总之，附加成分丰富了游戏的内容，点缀了游戏的主体。使游戏更富趣味性，同时也更加耐玩。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

[精髓]

所谓精髓指的是游戏的核心系统，最出彩的地方，能体现出一个游戏的特点，贯穿于游戏始终。如"《鬼武者》系列"的精髓就是战斗系统中的"一闪"——在受到敌人攻击前的瞬间攻击敌人所发动的反击，威力之巨大，动作之华丽，可一击必杀除BOSS外大部分的敌人。虽然发动"一闪"需要一定的技巧，但是一旦掌握"一道白光，所向披靡"所带来的成就



感和爽快感是其他任何招式都无法媲美的。另外在"一闪"的基础上还引出了"弹一闪"、"连锁一闪"、"崩一闪"等多种招式，可以说把"一闪"的精髓发挥到了极致。而且游戏还设有一闪模式，即在此难度下除特定敌人外所有敌人只有用一闪才能消灭，更是给予了玩家挑战的欲望。再如《山脊赛车》，游戏中的"漂移"系统就是其精髓所在，玩家在"漂移"中不断聚气，然后喷气加速，以此制胜。又如《魔兽争霸3》中的"英雄"系统，使游戏有别于以往即时战略游戏中的群龙无首，战斗几乎都是围绕着"英雄"开展下去的，使队伍配合更有效率，使整个战斗更讲究策略。还有《分裂细胞》中的"隐蔽"系统、《杀手47》中的"伪装"系统、《波斯王子》中的"时之砂"系统、《莎木》中的"QTE"系统等等，这些种类繁多，千姿百态的核心系统无不赋予了游戏丰富多彩的玩法和特色，丰富游戏了游戏的内涵，使游戏有更多的东西可被发掘。很多游戏都有着以核心系统为中心的极限玩法，一直为玩家津津乐道，相互研究和切磋。

以上便是本人从这些年的游戏经验和对所接触游戏的认识中总结的一些感想和体会，献给与我一样，热爱游戏和对游戏开发感兴趣的朋友们。

文 索妮

我为什么还在战斗？

文 9GIU

《生化危机1》、《生化危机2》、《生化危机3》、《生化危机4》……

《鬼泣1》、《鬼泣2》、《鬼泣3》、《鬼泣4》……

《寂静岭1》、《寂静岭2》、《寂静岭3》、《寂静岭4》……

如果你还想听下去，还有更多这样的1、2、3、4。这些游戏每一个都在不断地推出续集，除去核心玩家的热情追捧，更在于他们那几乎可以无限连接下去的故事悬念。细心观察，你就会发现，大作无止境的原因无非就是——

肆虐的病毒

代表作：《生化危机》系列

病毒一日不绝，生化一日不止。系列发展至今，在曲折剧情的阐述下，游戏被分割成为两个不同的时代。前者即以安部雷拉病毒泄露展开的系列五部曲，(《生化0》、《生化1》、《生化2》、《维罗妮卡》和《生化3》)后者则是以公司垮台衍生出的《生化危机4》和制作中的《生化5》。不过，它们再变化，都离不开一个主题——病毒。病毒就是故事继续发展下去的主线，只要存在一天，《生化》的故事就可以无止境地接下去。看到这里，我们也就不难解释，为什么2004年E3展上放出的原生版本《生化4》会在之后被完全废弃——如果真要让里昂在安部雷拉总部来个一锅端，恐怕病毒引发的钞票神话就要在此终结。也不知是否是因为这个原因，重制的《生化4》虽然在故事上无法自圆其说，却将病毒的存活这



一主题完整保留。病毒永远是S.T.A.R.S的首要敌人，也是不得不存在的敌人。如果有一天，Capcom放出消息，《生化危机》完结篇即将推出，不用怀疑，病毒就会在本作被消灭了。

基因引发的战斗

代表作：《MGS》系列



在《MGS》的世界里，最强战士的基因是斯内克战斗的起点和终点。从PS的第一作开始，宿命对手就和他一样，全是魔童计划下的产物。即便是在他们尚未出生的3代和《掌上行动》(MGS OP)中，我们也依旧可以听到和看到与他们有关的消息——《MGS3》最终战三条白蛇的名字、STAFF过后的给出的年代时间表……所有的剧情都会在某一刻把矛头转向他们，正所谓"一山不容二虎"，三条蛇当中还有超过一人生存，继承者之间的战斗就会继续下去。即将推出的《MGS4》被喻为系列的完结，笔者认为，如果它真要完结的话，仅存的两兄弟一定会杀个你死我活，而其中一方必须倒下。

杀不完的魔物

代表作：《鬼泣》系列

《鬼泣》能够一如既往地走到今天，除了酷小子(酷大叔)但丁的倾情演出外，游戏的剧情也是能够让除魔之路漫漫的重要原因。按照世界观的设定，但丁所在的世界到处都有恶魔的存在，有实力铲除他们的人只要没死就不愁没地方施展自己的才华。因此，但丁可以游走于世界各地，从人界打到魔界，再从魔界杀将回来，只要尚有一两个恶魔漏网，完全可以借他们卷土重来再编上个《鬼泣N》。拜此所赐，动画版的《鬼泣》也花了二十多集专讲除魔，而不担心会因此挖空游戏继作的题材。

屡遭绑架的公主

代表作：《超级马里奥》系列

从某种意义上说，马里奥大叔之所以能够取得今时今日的辉煌成就还真亏了碧奇公主。几乎每一次冒险都是围绕着这个女人而展开，游戏中只要出现她的丽影，多半不一会儿就得出事儿。即使在以她为主角的《超级碧奇》之中，蘑菇王国的所有人也正是因为她而被库巴捉住。实践证明，凡是和她沾上边的就没一件好事，如果哪天你发现她在你家门前徘徊，最好锁好门窗呆着别动，有人敲门也别理会。

被诅咒的小镇

代表作：《寂静岭》系列

这个小镇就像一块磁铁，从它面前经过的人都会莫明奇妙地被粘在上面，引发一系列稀奇古怪的事件。有时它也会不请自来，只因为你的吸引力实在太大。为什么这一切总是没完没了呢？原来，死里逃生的主角们在离开时光顾着保命，忘了毁掉这个罪恶的根源，导致无数的后继者重蹈覆辙。(不知这算不算



"原罪"？)3代里的UFO结局倒是把它给炸了，可惜没被定为正统结局。不然"《寂静岭》系列"就可以早早完结了。

未完的战争

代表作：《荣誉勋章》系列

出续作，还有什么理由比战斗未结束更好呢？二战那么多年，大大小小的战役数以百计，随便从中拿几个合在一起就是一款游戏。全部做完少说续集都得上三位数，真是取之不尽、用之不竭的资源。在这些历史资料的帮助下，《荣誉勋章》就成为了我们所介绍的几个能续作不断的大作之中理由最为充分的一个。"你们所解放的只是冰山一角，还有更多的人等待着你们去拯救。战斗吧，勇敢的士兵们。"我们这些头顶钢盔，手拿模型枪的军事发烧友，十个有九个都是受到了这样的怂恿而再一次忘情地投入到战斗中的。这份荣誉持续了这么多年，在这么下去，恐怕以后都得按季来分类了。



后记

理由不止这么多，大家可以接着说。不管怎么说，游戏卖得好才是出续作的硬道理。故事中有意或无意留下伏笔固然重要，但绝不是主导。延续高品质的续作带给玩家是超越前作的享受，这是大家都认可的好事儿。游戏最重要的是好玩，只要好玩，它就是个好游戏，而好游戏多来几次"请看下集"，那也无妨。

栏目主持 D·S&玛娜

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★继上一期刚炫耀过“风和日丽，天气晴朗，温暖如春”之后没过多久，近来编辑部所在地便急速降温，打了个众小编措手不及，众编顿时感冒的感冒叫冷的叫冷，看来话真的不能说的太早……

★年末重头大戏即将推出，下一期合刊又将来临，敬请各位读者期待！

★邮箱里经常能收到很多读者发送来的各种有趣图片，不过在发送给我们的时候，请一定要注意图片的尺寸与清晰度，如果这两项不合格的话，再怎么有趣的图片都是无法刊登的，真的是非常可惜。另外，趣味游戏截图也是很受众编们关注的部分，如果大家手里有什么有趣的游戏截图，就不要吝惜了，赶紧发送给我们吧。

★不知道大家有没有注意到，从“读编往来”改版以来，我们就将平信与Email采取不同的图标进行了区分，这样大家就可以很方便地分辨两者了，顺便再向大家重申一下，不管是平信还Email都有同等机会登上“读编”及中大奖，尽管选择你们认为最方便的方式给我们来信吧。



本期流行游戏 What's In

最挑战耐性的游戏

《胜利十一人2008》PS3版（4人）

不要选雨天，不要选大场地，不要开特效。

——鉴于PS3版《WE2008》打了补丁后依然拖慢掉帧的现状，小编们在菜单设定下依然还得坚持“三不”原则。

最具煽动力游戏

《使命召唤4》（8人）

继多边形和Gouki入手游戏后，编辑部的X360版数量正在疯狂赶超PS3版。

全面发展是王道

《星之海洋 初次启航》（4人）

想全能，找星海。

——有感于游戏中主角出版、鉴定、演奏、作曲、料理无一不能的玛娜

反差最明显的游戏

《最终幻想IV 重制版》（3人）

绝对不要小看游戏中的杂兵，在某个阶段，它绝对比BOSS还让你心碎。习惯全体被秒杀的情景，你也会明白什么叫做步步为营。

——在摔不摔NDS间痛苦挣扎的晴天

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第155期、总第160期、总第164期、166–168期、总第173期、177–181期、184–186期、总第189–195期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第182·183期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931–8668378，Email：ad@ucg.com.cn

Q&A

Email 徐峰：乍一看多哥的小编形象觉得挺熟悉，仔细一想，这不就是艾奥里斯抱着雅典娜嘛！

你真的很有才。



南宁 叶根：对于我这种穷中学生来说要买一台小P不是容易的事，尤其是买过小W的穷中学生，看到其他同学玩口水都流出来了。

唬！有Wii的人不算穷中学生，什么是穷中学生？穷中学生的申请标准是“最多拥有一台GBA或者GB，除此之外只在机房和朋友家玩过PS2，最讨厌UCG的部分就是攻略，因为一篇都派不上用场”，等你达到这个标准后再考虑流口水的事吧。

Email 孙宏：随着现在COSPLAY的流行，希望贵刊能在杂志中赠送一些可以缝制在衣服上的小徽章啊，图案什么的，方便自己不会设计和裁剪，又不是很想专业COS，但又想穿出点特色的人群DIY自己的服饰，如马里奥兄弟里的蘑菇啊，KOF角色的代表图案啊，如草薙的背后的太阳，并加入说明，给出一些推荐的搭配方式，充分发挥美编的价值。

虽然这个点子不错，但是您可能有点误会了美编的工作……

天津 陈泓身：听说老编的保险柜中有一套完整的UCG？不如利用各小编的职业技能（譬如让玛娜姐把老编调走，然后炎骑士用热血一击打开保险柜等）盗出后放在网上去卖，肯定能够买不少台PS3、X360、Wii……时间太晚了，我已经奢侈地浪费了我的睡眠时间给你们写信，如果给我台PSP，那我会更高兴，更乐于把我的更多感想写给你们的。

……好好睡吧，乖。

原来我的职业只是“打手”么……

最置生死于度外的读者

当我正在看192期“读编往来”时，看到吉尔姐用美腿扭断丧尸脖子一幕时，笑了一下，引来一同学。当他仔细地看了一遍后，意味深长地说：“若我是那个人就好了！”

——辽宁 于铠歌

我们公司的《寂静岭》

某天早上上班，发现桌子上的扭蛋被人动了，仔细一看，惊！本来想PS一下，转念放弃了，还是天然的好呀……

［只能说您的同事有着惊人的审美观……］

——Email gun_soul



Email visional3：今天网战360版《使命召唤4》的时候，我端着一把狙击枪，在一个类似土城的地方对战的时候发现了一个叫Gouki by UCG的玩家……初次见面就给了我一点颜色：我绕过一面墙，发现一个在阴影下蹲坑的人，我瞪了他足足半秒钟（请原谅我把发呆的时间称之为"瞪"），随后他赏了我几颗子弹，我识趣地躺下了。左下角的字幕表明那个人是Gouki by UCG，记住了，下回碰见做蹲起三下以示友好。

这个帐号在11、12月的时候差不多成了编辑部的公用帐号，每天中午大家都会上去玩一下。所以，你遇到的不一定是我……我很少蹲坑的……我们的美术总监Jason是打伏击的高手，很可能是他，有仇找他报去……

河北 李嘉炀：小编们都在电视上看过介绍手机之类的广告吧，我也一样，看多了，也就没怎么注意过内容。一天，我打开电视，一阵花花绿绿的图片伴着"想下载手机游戏XXX吗"的声音从电视里传了出来，我一看，好嘛——《真三国无双》、《超级机器人大战》居然正在手机里显示着！当时我真是纳闷了：什么手机能运行拥有PS2画面效果的游戏？再一看，才明白那只是在用手机播放游戏的CG视频……现在的国产手机游戏厂商真是整得越来越离谱了，为了宣传自己的手机游戏竟然请来了电视游戏……

太少见多怪了。我问你，你哪次泡方便面时泡出过电视广告里那种鱼肉满堂的效果？所谓"产品以实物为准"，才是亘古不破的真理。

还有个词叫什么来着，最终解释权。

最佳胎教奖

想告诉你们，那时候的我大着肚子看的次数最多的书就是你们的杂志咧，简直都成胎教读物了，希望对我的宝宝有好的影响（她长大后能精通玩游戏?）。

［多边形生产后第三天才开始写攻略，最佳胎教奖非您莫属。］

——Email 豚豚

Email 王唯：跑完我家附近的各大报刊亭都没有邮票卖，被告知必须去邮局买，只好走一大段路到邮局去。看了一下资费，需要8毛的，遂买一张贴上，投递后问我同学上次他寄信到UCG贴的是多少，他告诉我：1块2毛，遂无语……就不知道是我看错了资费还是那个资费单是过期的，听说我贴的8毛只能寄到省内，为了抽奖寄封信都那么困难。

我还以为万年不更新博客的玛娜是最懒的，没想到您那里的邮局比她还懒。

北京 张睿：我要批评下星夜在小编寄语的话：不能拿台式机的硬件配置和游戏机的硬件配制作横向比较，因为他们根本没有可比性！就像台式机的硬件不能和笔记本的硬件作横向对比一个道理。所以星夜你这么说会教坏一批善良纯真可爱的小孩子的，导致他们不再买游戏机而买电脑，最后就会选择《电脑实用技术》，你这罪过可就大了！

其实台式机主要还是工作和上网用的，玩游戏的话个人认为仅适合主视角射击游戏，上次没加上这一点是个疏忽。因为多数游戏的PC版一般出的比家用机版晚得多，《FF》以及绝大多数日本厂商的游戏都没有PC版，要玩家用机上发展起来的游戏系列当然还是要用家用机！

广西 沈洋：由于统考将近，所以空余时间越来越少，但我还是选择了翻阅UCG，因为我想证明虽然学业压力大，但那个爱游如命的我没变，当然，我老妈为了让我集中精力学习已经禁止我再买杂志了，但我每次都是通过各种途径把新一期杂志抢购入手。

代替广大读者求"通过各种途径把新一期杂志抢购入手"的有效方法。

Email 堂本弥勒：原来194期读编往来的"爆料报"图中的邪魔天使是COS疯兔啊。

偷偷爆料一下，其实编辑部里对疯兔最有爱的绝对是炎骑士，他的手机铃声就是疯兔的叫声。



本期创意奖

我还有一个不成熟的想法，X360的成就系统很成功，我觉得SONY也可以搞一个方法，他不是有个"HOME"社区吗，可以把玩家的形象具体表现出来，游戏也可以仿照360的成就解法，解开某个成就可以得到代表该游戏的物品，可以用来打扮HOME中的人物形象，可以是各种千奇百怪的装备，让别人一看就知道是玩过该游戏的玩家，更好的沟通～也能满足玩家自己的收集欲～不知道这个想法能不能写信去SONY公司。

［可以预想到它最终一定会发展成类似QQ秀的付费下载方式……］

——Email JAN

Email visional3：今天白天做梦，梦到寡人扛着RPG-7把广播电台的一架飞机炸下来了，然后还疯狂地哈哈大笑，请问这是什么预兆？

嗯，我猜是证明广播电台欠了你的钱……？



广东 张景康：我购买的第一本UCG是与晴天的一样，呵呵，但我是为了《机战MX》而买的。

在得知晴天直到登了《伊莉斯的工作室 永恒玛娜》那期才开始看UCG后，他被所有小编一同鄙视了，哼哼哼。

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购

《掌机王SP》第37–43辑、第61–67辑、第69辑、第73–79辑，定价：8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、3、4、5辑，定价：16元。《PSP专辑》第3辑，定价：25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931–4867606。Email：pgking@263.net。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏.人》第17辑，定价：16元；《游戏.人》第22、26辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、21、28、29、31辑，定价：8.8元。《游小说》第3、6–10辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《XBOX360玩家专门志3》，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931–8674805，Email：gamers@263.net。

邮购信息

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国BASARA2英雄绘卷》，定价：36元。《机动战士高达00影像典藏》第1辑、第2辑，定价：9.8元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931-8663118。Email：yxcz@263.net

习惯性吐槽

热烈欢迎星夜同学随着小邪的脚步踏入“新作短波”，有了你们两个人，我相信“《新作短波》”在新的一年里会像拥有麦迪和姚明的火箭一样突飞猛进。（PS：不过感觉麦迪＋姚明正是火箭逐步脱离轨道的最大隐患……）

——黑龙江　王超

说到底还是邪恶！

看了12B上那篇游戏修改特企，不过对于没什么时间的我来说，修改果然基本还是为趣味服务的。修改怎么能说邪恶呢，又不是调一堆9出来，这应该被称为爱。

——Email　白栋梁

▶《跨越我的尸体》游戏修改截图，游戏原本应是与神明“交神”并生出能力更加强大的后人（当然是一男一女），此处却……



山东省　王正：发现最近打着哭穷旗号炫耀的人不少，郵视之。往前翻阅了几期杂志，带头炫耀的是众小编们……比如一边哭穷，一边透露跟我们什么编辑部有至少4台X360啦，2、3台PS3啦，TGS07故意把摄像机（SONY 190P）露出来给我们看啦，最无奈的是一期送一部PSP……绝望啦！对哭穷的人绝望啦！啥时候我也有资本哭穷……

小时候我一直觉得银行的职员非常幸福，每天都能拿到一大笔钱，后来长大就发现其实不是这样。编辑部的主机也一样，看起来很美，但问题是，这都不是我们的啊……

最佳串词奖

啊——众小编！最近是不是需要这样打招呼，否则就会惹来杀身之祸，而且在我死之后，它们还不用负任何责？原因有三个：第一，世界已经完全处于疯兔的绝对控制之中；第二，精神病患者在发病时犯罪不用承担责任；第三，笑死人不偿命！所以，让我们在下次见面时大喊一声“啊——”吧。

——柳州　陈嘉

最独特的游戏受骗经历

关于游戏的受骗经历？就是小时候被一个所谓的街机厅常客所骗，让我在相当长的一段时间内一直有着许多可笑的认知：的子弹是打得完的，打完后用脚踹；《街霸》中的“白人”是好的，“红人”是坏的，“红衣警察”是好的，“美国大兵”是坏的等等；《合金弹头》中自己选的人是可以像那个老人家发气功的；《KOF》里大蛇是八神他爹，选人还会选到真假人物，且“假”的比“真”的还厉害；《忍者神龟》中紫色的是老大，红色的是老二，然后是蓝色和橙色……诸如此类，也算是一种受骗吧。

——柳州　陈嘉

一天晚自习时，我觉得没事就翻出一本UCG来研究，看得正忘我时，被班主任发现了，说是“这本书先由我保管，寒假你再来要。”说话间，我终于挨到了寒假，却只等到一句话“你还记得这事啊，不知道谁拿去了，呵呵，以后把心思用在学习上吧，好了，去吧。”我杵在那里，已经想不出可以与之争辩的话了，就这样，在我整齐的书柜上，留下了一个断码，如果我当时没有相信而再去买一本就好了……

——云南　王潇

四川　李津：说说新的小编形象，感觉除了炎骑士（因为没变嘛）、火云、晴天、玛娜的形象没多大问题，其他几人都有个共同“缺陷”：脑大脑袋小！

同学，现在流行九头身（-_,-）！

最饱含深情的邂逅

想当初玩《神业》的时候，我为了给铃菜治病，到处打家劫户，连一文钱都没放过，但常常回家被抓OVER了。就在这时，我第一次买了UCG，看了攻略后，我重新做人，劫富济贫，得到了广大百姓的爱戴，不仅铃菜的病好了，我的腰杆也挺起来，不用偷偷摸摸地做人了！连天也不下雨了，还放晴，这就是做好人的好处，我也就从那一次一直购买到现在，虽然才短短一年多，但方法相识甚久了。

——上海　王晨

邮购信息

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《女神侧身像　官方小说　上》，定价：14.8元；《王国之心　官方画集》，定价：25元；《机动战士高达　漫游阿纳海姆》，定价：22元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《怪物猎人官方小说》第1、2、3、4部，定价：9.8元/部；《变形金刚漫画　特别版　电影前传》，定价：25元；《变形金刚　昨日幽灵》，定价：16元；《光明之风　世界全书》，定价：38元；《荒野兵器画集》，定价：38元；《逆转裁判　法庭解析全书》，定价：28元；《变形金刚漫画版》1、5、、6、7，定价：24元/本；《模魂志》第9、15、16期，定价：12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

下期预告！

游戏机实用技术2008年2月B·3月A合刊，隆重登场！

悬念揭晓，大奖花落谁家？

2007 TV GAME大赏（玩家评选部分）的结果将在合刊上揭晓！目前仅网络部分便有近60万票的惊人数字，这还不包括平信部分的数据！中奖名单也会在合刊公布，也许幸运儿就是你！

年度招牌菜：2007年鉴！

一年一度的年鉴将于合刊与大家见面！经过一年总结，本次年鉴又有全新进化，超过250款游戏的详细资料是任何玩家都不可错过的精彩内容！收藏合刊，收藏2007！

精心策划，精彩内容层出不穷！

除了当期最新最快最全的攻略，我们已经早就策划了多个精彩内容，只待合刊推出便要奉献给大家！名家谈无双、业界展望、游戏问答、《失落的奥德赛》小说大结局……224页精彩内容等着你！

110分钟DVD看点满载！

除了两倍的内文，合刊更有110分钟标准DVD！2007年精彩瞬间完全呈现，值得收藏的珍贵视频大量放送，各大栏目精心制作，合刊DVD必将带给你难忘的两小时视觉大餐！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 1名



本期特别放送 20名
ACG 精美周边

包容之于我们

长沙 李家天

特别喜欢 192 期“自由谈”里的《价值之于我们》这篇文章，其实这篇文章作者想表达的也是我们这一代游戏人一直想要表达的东西，在游戏与价值的讨论中，我们经历了太多的失败。妥协的一方都是代表游戏的我们，面对父母的指责，面对学校老师的指责，面对来自社会的压力，我们只有向“反游戏者”妥协，因为我们是弱势群体，面对如此景象，我们无能为力。当我们这一代人渐渐长大，渐渐成人后，我们亲眼鉴证的，其实并不像父母、老师、社会所说的那样，游戏不是“洪水猛兽”，她向我们传达了许多积极向上的价值观、人生观。通过玩游戏，我们结识了朋友，开阔了眼界；在快节奏的生活中，我们可以通过玩游戏来调节、放松自己；喜欢写作的玩家也可以在游戏中找到灵感，创造出属于我们这个时代的作品。游戏属于我们这个时代，游戏也是这个时代的产物，我们为什么不能善待她呢？就像文中作者所说“许许多多的中国人能多一份理解，多一份包容”。这是我们这些游戏人衷心希望的，愿游戏伴随我们一生！

编 那还是很久之前，在游戏被称为“洪水猛兽”而受到最严重打压的时候，很多很多的玩家幻想着，当第一批玩家渐渐成为父母辈的时候，他们会理解与昔日的自己相同的下一代，而游戏环境也将慢慢变得好起来。确实，现在的游戏环境比起当时，已经好起来了，但是，我们这一代人渐渐长大，渐渐成人，结婚生子后，我们亲眼鉴证的，其实也并不像自己当初所想的那样，父母与老师对游戏的拒绝并不是单纯对新事物的无知与反对，而是一种无奈的保护。“多一份理解，多一份包容”，愿游戏伴随我们，也愿相互理解伴随我们。

杂志与网络

Email 陈连东

我认为杂志最大的敌人是网络，这是我的主要观点，现在互联网已经非常方便了，什么最新的消息都能在网上最先得到，玩游戏的人对网络的依赖都应该很大吧。比较有名的网站在搜索引擎上一搜就都能找到了，从时效性上讲，杂志是比不过网络的，这点我想小编应该也同意吧。我认为网络有网络的优点，杂志有杂志的优点吧，如果想把杂志做好的话，当然是利用杂志的优势。

我认为杂志的优势，首先是编辑的观点和他对一件事的态度。我经常上中关村的网站上看最新的硬件的价格。网站编辑可能是目的性太明确了，编辑出的网页都是商品推荐，虽然他们也尽量写得诚恳，可明眼人还是能够看出来他们都是托，是为了卖东西，而不是从观众的角度来考虑问题。一些评测性的文章还能看，一些推荐性的东西我就非常反感，基本上他推荐什么我就不买什么。UCG 里面，我认为内容最好的，也是最吸引我的内容都是编辑们的观点，譬如“黄金眼”这种对最近发售游戏的多角度评价，这样的内容能够吸引我。现在谁都没时间把所有的游戏都玩个遍，玩游戏的目的还是从中得到乐趣吧，从小编们的评价中我能知道这个游戏到底怎么样，毕竟小编是玩游戏的专家，我最重视你们的态度，而不是新闻本身，新闻性的东西我利用网络已经完全能够获得了，如果让我花钱去买一本杂志，而其中的内容我早就知道的话，这当然是不可能的。

平时上网的时候我喜欢看博客，主要看他们对一些事的态度和看法，从中得到经验和教训，从中能学到东西。我认为，UCG 主要还是编辑们说出来的自己的观点最吸引人，这是杂志的精髓，在这方面下工夫的话，我会一直支持你们。

编 在资讯膨胀的现在，每个人都能从网络上得到各种各样对自己有用的资料，在时效性和其他很多方面，网络都做到了杂志所不能做到的，为什么要选择杂志慢慢变成了对我们所提出的课题。虽然两者所能带给读者的阅读体验与感受其实大不相同，一者以传统的文字感染力为主，一者则更注重给予读者感观的刺激和互动参与，无论网络如何发展，传统的出版业仍然不可能被替代。但是就如陈读者所说的一样，杂志所特有的精髓也一直是我们所坚持的方向。

关于杂志的吸引力

Email 束鸿鹏

在 135 期以前 UCG 都是蹭朋友的看，之后就开始一期不落地购买，开始是因为内容吸引后来慢慢成为一种习惯，每月 1 日、15 日左右每天必定去书店逛一圈直到买回来为止。因为不可能每期都有感兴趣的内容，对 UCG 的热情就渐渐冷却，加上高考结束后有一堆事情要处理就一直没买。上了大学，偶尔在报亭看到 UCG 不禁手痒，买回来一看觉得又找回来当初对 UCG 的热情，在接连买了几期后又遇到了老问题，连续几期杂志没有提起我的兴趣，热情又开始降温，因为对 UCG 有要觉得这样总不是回事，刚好学校有订书优惠活动就订了两年杂志。UCG 不能持续提供精彩内容，杂志不能始终维持在一个很高的水平降低了读者的持续购买的热情和对 UCG 的信心。有大作的那一期 UCG 能做得非常非常出色，但在其它时候 UCG 内容的吸引力便明显下降，UCG 需要更多像“读编往来”这样能一直吸引读者的特色栏目。其实只要小编们发挥出主观能动性，相信巧妇也能为无米之炊 。

编 虽然说攻略是一本游戏杂志的灵魂，但是对于很多读者来说，如果当期杂志没有自己感兴趣的游戏攻略，那么这几页完全就没有任何用处，累计起来必然会造成“没有有兴趣内容”的感觉。所以长期以来，我们一直试图在杂志中加入更多所有读者都喜欢看的内容，去年黄金眼 review 在数量上的增加、编辑部落的开通，以及新开设的游戏专页与栏目特别版都是希望让每位读者在每期杂志里都能找到自己感兴趣的内容、都有东西可看，目前我们仍在不断进行各种尝试，期待着能将杂志最好的形态呈现到每一位读者面前。

Email 文纯：194 期 UCG97 页的“TVGAME 大赏”中的 NDS 的游戏前三甲居然和上面的 PSP 的前三甲一样！老天，NDS 这么牛，连 PSP 都能模拟了！

肇事者：D · S

猛拍一砖

本期问题

1. 本期您最喜欢和最不喜欢的内容分别是什么？为什么？

2. 请问您是否每期都买 UCG？如果不是的话，请问是什么原因导致您不愿持续购买呢？

13A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
哈尔滨市香坊区 王超

厦门	蔡舒翔	江门	陈家裕	淄博	冯 佳	深圳	魏 丽
丹阳	束鸿鹏	上海	蒋 磊	天津	李 阳	南宁	谭岳峰
天津	臧 铉	肇庆	曾 添	北京	马肇东	杭州	周 翔
长沙	谢 添	西安	李 锐	温岭	林星宇	天津	宋蛟炀
上海	秦健明	北京	刘 传	中山	张景康	苏州	戴志岗

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

本期推荐

《集结号》

推荐人：多边形

不可否认，《集结号》里我看到了太多西方战争电影的元素，但我不想称之为“抄袭”，反而我觉得这份“借鉴”很宝贵，正如冯小刚带动了贺岁片的风潮一样，这部《集结号》也必将成为今后中国战争片的必修课。这部电影告诉大家，中国导演终于可以拍出一部“以人为本”的战争片了，不再是那种单纯地告诉大家什么是正义什么是邪恶，而是通过影片中深入内心的人性描写，让观众自己去思考这个问题，甚至把这个问题抽离于现象表面的善与恶，真正地从内心深处去思考，在生命面对死亡的时候，该如何去定义自己的价值观？谨以此片向我们民族的无名英雄们致敬！



▲最近给同学DIY了一台12000RMB左右的PC，其中配备4GB的DDR II 800内存，居然只要680元(2条2GB)……唉，这价格……真的好感人。要是明年《星际争霸II》发售，我自己也要配一台这样的PC(当然，以暴雪的功力，应该目前的主流显卡都可以运行这款游戏)，现在努力工作攒钱吧。小忧一下天：nVIDIA在GeForce 9800 Series之后，下一代显卡会怎么命名呢？

▲截稿前，刚刚和levelup.cn的技术员们一起装上Visual Studio 2008 Team Suite (ENU RTM)，估计对微软阵营的软件/网络开发有兴趣的读者都知道这东西。微软自打2000年推出.net概念，到现在已经是第8个年头了，自家的开发工具Visual Studio也先后推出了4个版本(.net、2003、2005和2008)。8年，在人类历史的进程中只是一个毫无存在感的瞬间，但对于我们每个人，8年的时光足以让我们从孩子变成大人，8年的时光可以占据我们职业生涯的1/4甚至更多，当我像6年前那样键入public partial class XXX的时候，我从心里感觉到我还深爱着写代码，虽然现在充其量只能说是个爱好，但我会永远坚持下去，呵呵，50年以后的程序员还会这样创建类吗？

本期个人签名

世界上只有一件事是不变的，那就是世界会变。



▲最近的《幸运星》桌面，已经钓到了N位同事。

★最近两个元旦都有让我极其不爽的事发生，今年元旦本来有个大计划，最后却演变成窝在家里和一群战友一同战《使命召唤4 现代战争》。尽管这个元旦过得宅了点儿，但比起前两年来那是好太多了。看大家的寄语貌似都很有过年的感觉，不过我已经知足了。



★多边形去香港采访了众多游戏制作人，在这几位大腕中我最想见的就是寺田贵信。我一向都认为他才是真正了解玩家所思所想的游戏制作人，在《机战OG外传》顺利通关后这种想法更加强烈了。就冲着自由战斗模式，“《机战》迷”也应该收一张正版哦！

★威尔·史密斯的《我是传奇》比想象中好看，某编在抢先观影后迫不急待地向我剧透，殊不知我早在中学时代就看过理查德·马特森的原作了，呵呵。

★年末聚餐时开怀畅饮，结果三杯冰啤下肚，发现自己的胃又隐隐作痛了。看来我这辈子是基本上告别酒类了。(泣)

本期个人签名

继续求藤堂志摩子的《藤娘》音乐……

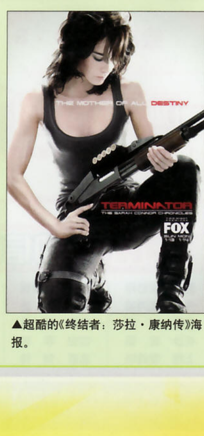


□不知不觉这期杂志从07年末一直做到了08年初，不记得这是第几年这样在忙碌中辞旧岁迎新年，然而今年却与以往不同，心中多了几许牵挂，希望时间能快一点过去，过年回家要好好抱抱宝宝，两个月不见，怕是已经看作生面孔了吧……

△终于……终于盼来美剧复播的时间了，1月13日的《终结者：莎拉·康纳传》，1月15日的《越狱》，不过最期待的《英雄》虽然放出了第三季的预告片，播出时间依然是个悬念，而原定1月18日播出的《24》因为罢工而无限期推迟……我说编剧老爷们，闹闹就算了，何必来真的呢？难道逼着大家一开年就只看真人秀么？

○上期刚刚推荐了王朔的新作《致女儿书》，没想到这哥们儿又抢在年前推出了他2007年的第三本书——《新狂人日记》。用王朔自己的话说，“本书日记部分主要是2007年上半年我在网上发表的文字，肆无忌惮，伤及无辜，那时很难体察正常人的心态，回头看看，有些话是不合适，后来我是有点发疯了。”至于书名是否有跟风鲁迅之嫌，王朔笑称：“‘狂’不是鲁迅的专利。我狂，不是我瞧不起人。”不知道什么时候能买到这本书。

×那位在亚洲游戏展上《GT赛车》活动时跟我打招呼的读者，当时忙于工作而怠慢了你，对不起，请给我的邮箱来信：polygon@ucg.com.cn，注明你当时手中相机的型号(我记得你拿的什么相机)，我会给你一点小小的补偿。希望你能继续支持UCG！



▲超酷的《终结者：莎拉·康纳传》海报。

本期个人签名

生活欺骗我们继续生活下去



1.天气好冷，天气好冷啊(>_<)，每天早上睁开眼睛不想起床，起了床不想出门，出门上了公车不想下车，下车进了办公室又不想下楼……

2.热烈庆祝《FFTA2》游戏时间正式突破100小时！自从《FF XII》之后，我已经很久没有看到游戏时间突破两位数了。

3.这几天遇到最口胡的事情就是两天前晚上12点左右出门倒垃圾，刚一踏出去就被邻居们门前挂着的红灯发出的红光吓了回来，在家里蹲了半天硬是没敢出去——虽说是驱邪，但这看起来不是更邪了么。

本期个人签名

冷得蓬头垢面

●2007年过去了，转眼间就在这个集体中度过了1年多的时间，感谢在这一年多来支持火云的读者们！

●趁着元旦放假去网上战了几把《WE2008》，打过补丁之后的网战果然好了不少。不过由于网络的问题，与国外的玩家对战时还是有些许延迟，由于人物和球会一卡一卡的，所以搞得直线加速时很难将对方的球断下，郁闷。国内玩家之间网战就好得多了，我战《WE2008》(PS3版)的ID是huoyun，欢迎大家加我来战呀！

●陪游戏城寨的小编白夜换PS3的光头时，听修机器的师傅说有不少玩家来换过光头。次世代的质量还真是个头疼的问题呀。

●虽然今年春运火车票不涨价，但是估计能买到票的几率无限趋近于零，一切听天由命吧……



本期个人签名

攒钱买机票ing……



■编辑部一年一度的岁末联欢会再次召开，相信具体情况大家的寄语中都有描述，我就来补充一下会后的情况吧：联欢会结束后，意犹未尽的一众人又径直杀到了某KTV一展歌喉，但由于当晚一时没有大房，于是大家居然创下了20人同挤在一间中房的记录——桌子上、椅子上乃至地上都坐满了人，场景煞是壮观，幸亏后来有大房供调换，否则就该闷出人命了……

■最近开始重拾PSP版的《机战MX》，虽然节奏慢了点，但却能玩得平心静气，这种游戏心境近来确实难得，看来战棋类游戏果然是我的治愈系。

■每年春节回家的旅程都是我最头疼的事情，整趟旅途将近纵越半个地球，往返机票跟乱七八糟的杂费一加，回家后基本也就不剩啥了。坐火车吧，翻山越岭地得开上几天，还保不齐会碰上几拨要IQ卡的，实在折腾不起这罪……知道年关难过，但却没想到这么难过。

■2008年1月1日是90后第一批成人礼的日子，在祝贺这群年青人走向独立自由的同时，突然发现自己已经老了。



▶ 这是当年我最喜欢的国产战棋游戏系列《炎龙骑士团》，不知有多少人还识得他们的名字。

本期个人签名

又一年过去了，大家都不容易。

☆休息的时候同anubis和木仙去参观了明斯克航空母舰。从来没有见过海船的我本以为这艘排水量接近四万吨的大家伙会有很大的块头，结果看到实物后才发现它并没有我想像中的那么大。这艘前苏联时代建造的战舰也远没有想像中的那么精致，随处可见粗大的铆钉和锈迹斑斑的腐蚀痕迹，也许这就是所谓的俄罗斯风格的粗犷美吧。

☆本以为南方的冬天就应该是暖意洋洋，没想到寒流来袭后的大幅度降温居然也是如此可怕。我已经连续N个晚上在被窝里被冻醒了，妈妈咪呀！

☆《SD高达》的完成度还没到10%，《机战OG外传》又接踵而至，看来久下的账只能等到春节合刊过后的假期中才能补完了，怨念！



本期个人签名

我十分渴望能够晒晒太阳！

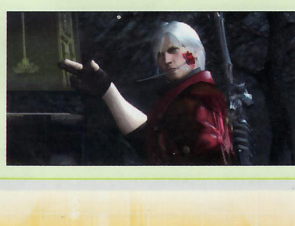


★元旦节当天在室友的共同努力下，终于在寝室尝试了一次"涮锅"，看着大家忙里往外的样子，晴天终于明白了大家原来并不是那么懒(说笑了，嘿嘿)，除了心里特别感动外，当天印象最深的还是一看到肉就两眼放光的室友，至于是谁，大家不妨猜猜看^o^

☆一到新年总会被问到"新年愿望"这个问题，除了"世界和平"这个永恒不变的主题外，晴天还希望能在新一年的工作和生活中得到更多的收获，当然这其中也离不开各位读者大人的支持、鼓励与监督。

★无论是学习还是工作，只要每天都很充实，时间总会过得比较快，不知道大家在2007年里是否有值得纪念的事情呢？

☆虽然上面不能免俗地谈论了一番新年，现在还是来说说游戏吧。1月大多数玩家比较关心应该非《鬼泣4》莫属了，虽然晴天个人对打打杀杀的游戏并不是很感冒，但是看看帅哥靓女和但丁大叔还是不错的。



▶ 个人认为但丁大叔最有"魅力"的图片，但ACE的飞行员对该图的评价却是："好呆！"(寒……)

本期个人签名

其实偶更想吃火锅～

Ⅰ[游戏]这期除了《啪塔砰》居然什么都没玩，导致现在走路、看书、码字、说话都会不由自主地进入《啪塔砰》的节奏，甚至连咀嚼食物都是四拍子的！还好接下来的工作比较多，终于可以把PSP搁一边了，不然就真的变成强迫症了。

Ⅱ[工作]《啪塔砰》攻略之后，已经确定的"大Project"还有2007年度游戏索引、年鉴、热血最强、《街头霸王漫画版》等等，2008年的第一个月，真让人有点蚂蚁啃大象的感觉。

Ⅲ[偷闲]胜嫂生日，和同事们去唱了一次K，拿着我告别已久的麦克风，这一刻我泪流满面，随即演唱了一首《夫妻双双把家还》。意外发现新小编地狱伞兵的歌艺不俗，完美地诠释了什么叫做"飙歌"！

Ⅳ[语录]"我的心从高高的珠穆朗玛峰跌到了深深的伤心太平洋底……"有的时候，我觉得胜嫂真的很有才。



本期个人签名

我耕田来我织布，我挑水来我浇园。



★别盯着那些细枝末节的地方看，别想那么多破事。各位只要记住：《集结号》是2007年最强国产片之一，是中国战争片的一个里程碑，是一部能真正感动人心的电影，这就已经足够了。

●想想来看去年这一年过去得真快，总体而言只能算是差强人意，希望今年能够在各方面转运吧。另外……2007的最后一天终于脱团了。至少从开头来看，2008貌似还是蛮值得憧憬的嘛……

◆朋友兼撰稿人周行文同学写的轻小说《双瞳之城》马上就要出版了，在这里替他宣传一下好了。虽然这家伙最近经常拖稿让我很不爽，但文字功底还是略微可以期待一下的。

本期个人签名

不希望再入团了，阿门。

★一月份至少有三个同学要结婚，我已经被N个人问到打算何时结婚了，2008年真是个结婚年啊！可惜谁的婚礼都去不了了，兄弟姐妹们，我对不住你们啊！顺便说一声：喜酒还是不能免的，改天有机会聚个会别忘了补请啊！

★还有不到一个月就可以回家了，不过想想回家好像也没什么地方可去的，聚会也无非就是吃个饭唱个K，怎么就没人发明点新的娱乐项目呢？12月底至少去了三次KTV，腻都腻死了，其实这种地方实在不适合聚会，说个话都听不见。有机会的话，很想找个可以野外烧烤的地方。

★年末聚餐时挑了正中间最显眼的位置坐，本打算好好吃一顿，谁知道服务员发的烤肉都是从两边往中间发，到中途就发完了，所以坐在最中间的一拨人只能看着别人吃干流口水了，最后不得不自己回家蒸馒头吃—一！越来越讨厌巴西烤肉了……



本期个人签名

祝大家新婚幸福！



◆2008年到来之际，温故而知新，翻了翻2006年和2007的blog，突然让我意识到其实更新blog是很重要的，这样能够让自己大致知道这几年的某一时刻自己都干了什么，这很有意义。许三多说，做有意义的事就能好好活，所以如果想好好活就要更新blog。

◆如上述，最近花了三天时间把《士兵突击》看完了。对于这两年的国产电视连续剧，自己一般都是用这种"突击"的方式看完的，《亮剑》也是如此。这样一部全男人的电视剧能够取得如此的成功，我想多多少少也要拜这几年的"好男儿"、"快男"所赐，《士兵突击》是真爷们儿。

◆关于《集结号》：自己端着杯热咖啡进了电影院，结果一直拿在手里，忘了喝……中国总得有那么一个人站出来开始拍这样的电影，冯小刚导演这次做得太棒了，鼓掌。

◆如大家看到的，自己的小编形象又有了调整，换回了阿根廷球衣，并且是2007～2009年最新款的，这样才是真・Gouki。

本期个人签名

明明是个强人，却长副熊样！(《士兵突击》)

文 玛娜 美编 NINA



千年之梦

失落的奥德赛剧情小说(中)

第七章 幸福之花

“哎呀……很少见的花色啊。”

穿过努玛拉王国的大街小巷，逛到一片有些荒凉的野外时，塞丝突然像发现新大陆般跳了出去。

塞丝所说的是一片盛开着鲜花的小花圃，两个大约7、8岁的孩子正蹲在那里，花圃里只种了一种花，白色中带了几分幽蓝，一株共有三支，凯姆记得，那是非常难以养育的品种。

“真的很少见呐，送给大姐姐一支好不好？”塞丝对两个孩子说着，手已经向花伸了过去。

“不许碰它！”

看起来像是姐姐的那孩子突然大叫起来，看起来相当不友善的样子。

塞丝犹豫了片刻，蹲在花圃旁，开始和两个孩子聊起天来。

“这些是你们自己种的花吗？”

“嗯，妈妈说这些花不会枯萎，是非常珍贵的。”小女孩将警惕的目光收回，轻轻点了点头，“为美丽所以被人们摘下来不是太可怜了么……妈妈是这么说的，这是妈妈最喜欢的花，也被叫做可以带来幸福的花。”

“是啊……让花在自然中生长，才能孕育出最美丽的花来啊。”塞丝微笑道。

“啊！能说出这些话来，姐姐也是个不错的人嘛！”小女孩像是突然找到了同伴一样跳了起来，“你的名字是什么？我叫库克，那个是我的弟弟，迈克。”

“库克和迈克啊，我叫塞丝。”说着，塞丝转过头去望向凯姆。

凯姆并没有听到他们在说什么，那些绽放的花朵，再度将他带回了那些不愉快的回忆之中。身边塞丝的声音越来越小，穿过站在一边的杨森，凯姆仿佛正置身于那天的悬崖。



他正在快速奔跑，如果不跑快一点的话，就赶不上救回莉尔姆的时机了。

穿过漫长的山道，穿过呼啸而来的风声，莉尔姆就站在悬崖旁，回过头来，望着狂奔而来的凯姆。

但是凯姆的注意力却不在莉尔姆的身上。

他看到了，在一瞬间中，看到了之前未曾注意过的东西。

在莉尔姆即将跃身而下的悬崖边，绽放着几株与那些花朵一样的花。

随着海浪的声音和风声，以奇妙的频率摇摆着枝干……

“开了……那个时候。”凯姆以自己都没有察觉的声音轻声吟念道。

“什么？”杨森的声音将凯姆带回到现实之中，他和塞丝正站在凯姆眼前，以关切的眼神紧紧盯着凯姆。

“那个时候是什么时候？”塞丝逼前一步，等待着凯姆的回应。

但是，没有等到回答的时候，一阵嘈杂的马蹄声就打断了三人的对话，来的是一群身着铠甲的努玛拉骑兵。

“啊呀，看这花圃，这不是据说能带来幸福的花吗。”骑兵们在花圃前勒住马，很有兴趣地走近了花圃。

“不许碰！”库克伸开双臂拦住正打算摘花的骑兵。

“什么啊，这个小鬼，快点走开！”骑兵一边说着，一边伸手按住库克的脑袋，用力将她推了出去。

“你们这些大人在干吗，对着小孩子较什么真。”杨森挡到双方的面前打着圆场，但是几个骑兵反倒气焰更为嚣张。

“外地人，这是在我们努玛拉土地上长出来的东西，理所当然是由我们努玛拉军队所掌管。”其中的一个骑兵抽出佩剑，示威般地指向杨森和迈克。“走开，让我们摘个两、三株就好了。”



“不行。”看起来有些害羞软弱的迈克，此刻却毫不退缩地盯着比自己高出几个头的骑兵，像库克一样伸开双臂，挡在花圃前。

“说什么啊小鬼？我听不清哦。”

“绝对，不行。”迈克重复道。

“听不清哦。”骑兵按住迈克的脑袋，带着几分愤怒地揉搓了几下，一股杀气涌现出来。

就在此刻，凯姆欺身向前，几条白光闪过，骑兵们腰间的佩剑就纷纷应声而落。

“果然不只是普通的游客！”惹事的骑兵们面色发白，慌慌张张地策马而逃。

“好厉害啊！大哥哥和大姐姐你们！”望着匆匆逃走的骑兵们，库克兴奋地跳了起来，和迈克咬了一会耳朵，郑重其事地转过头来，“我们想好好谢谢你们，到我们家来好吗？就在附近，一点都不远的。”

“你们家？”塞丝望了望面无表情的凯姆，一时拿不定主意。

“嗯！虽然什么好东西都没有，但还是想谢谢你们。”库克期待地看着凯姆。

“来嘛……”迈克也轻轻抓住凯姆的衣角，小声地邀请道。

凯姆没有拒绝，面对着一个眼神中充满了期望的孩子，很少有人能拒绝他们的要求。



库克和迈克住在一间靠海的民房里，虽然破旧，但是房间却打扫得相当干净，数量不多的简单家具井井有条地摆放在房间里，居然还有几幅画挂在空荡荡的大厅中，看得出主人是个细心的人。

“妈妈，我们带了客人回来哦！”

一推开房门，两个孩子就像是脱弦之箭一样，大声叫着“妈妈”，向大厅深处的床边冲了出去。

床被放在大厅最靠里的地方，没有墙将它与客厅隔开，只在中间支起了一个木制的书架作了个简单的屏障。

轻轻走过去后，一个面色苍白的年轻女人出现在三人面前，可能是由于长期卧床，女人的脸颊呈现出一股不健康的灰白色，眼窝深陷下去，直到听到库克和迈克的声音才微微睁开了双眼，向着访客礼貌地点了点头。

“妈妈，他们是从乌勒来的，刚才从骑兵队的手下保护了花圃喔！”库克兴奋地说着，像是想一口气将所有的话都说出来。

“那些花……”躺在床上的母亲露出了一丝虚弱的微笑，将目光移向三人。

在看到凯姆的刹那，她的笑容突然凝结了，但是随之而来出现在她眼中的，却是一股难以言说的轻松。

她拼命地将手臂向前伸去，像是想碰到站在床边的凯姆一样。

“……那些花，终于见到了。”

一道闪电突如其来地击中了凯姆。

站在悬崖上的莉尔姆的身影和躺在床上的女人渐渐重合到了一起。

微微皱起的褐色眉毛，轻轻下垂的绿色眼睛，总是流露出让人怜爱光芒的双瞳，所有一切，都那么熟悉，只不过经历了十多年的时光变迁，又有了那么巨大的不同。

凯姆轻轻伸出手去，握住向自己伸来的手，在那轻柔的抚摸下，对方的眼角滑出了一颗泪珠。

“爸爸……”

“是……莉尔姆吗？”凯姆轻声问道，就像是害怕自己的声音会吓走那得来不易的小小希望。

莉尔姆轻轻地点着头，露出了与之前截然不同的幸福笑容。

凯姆终于记起了那天的事。

在悬崖上发生的痛苦回忆的真相。

在莉尔姆跳崖之前，曾有一个身影出现在他的面前。那个身影带走了真正的莉尔姆，并将虚假的幻象灌注在凯姆的脑海之中。

而那个身影，凯姆非常熟悉。

他就是冈伽拉。

凯姆小心地抱着莉尔姆坐起来，莉尔姆只是凝视着十多年没有见面的父亲，目光中写满了欣喜与悲伤。

“好想再见到你……一直都……”

“对不起……那个时候没有办法救你……”

凯姆的心中充满了痛苦，那个时候，他没能阻止冈伽拉在自己的面前带走莉尔姆，甚至到了现在，他也无法阻止生命之流慢慢从莉尔姆的体内流走，让她一点点衰弱下去的事实。

但莉尔姆只是摇了摇头，“妈妈呢？”

“不知道……”凯姆的记忆就像是支离破碎的碎片一样，任凭他在里面如何查找，也找不出和莎拉有关的事情。“自从那天起就找不到她，我也想让你见见她。”

“已经……没有时间了。”莉尔姆的眼神黯淡下去，伸手将库克和迈克叫到床前，“你们两个听好，凯姆就是妈妈一直和你们提起的爷爷……虽然看起来比妈妈还要年轻一点，但是真的是爷爷。”

像是预感到有什么事将要发生一样，屋里被一片死寂所围绕，除了两个孩子的抽泣声外，只有莉尔姆那如同被风轻轻一吹就会散开的声音仍在继续着。

“你们两个，都是妈妈最重要最重要的宝贝，因为有了你们，所以妈妈才会一直都这么努力。”

“妈妈……”

库克努力忍住呼吸，让泪水不要夺眶而出。

莉尔姆轻轻地抚摸着两个孩子：“爸爸……库克和迈克就拜托你了……”

“嗯……”凯姆一刻也没有犹豫地答应着。

“爸爸……还有一件事，我一直想和你说……”

莉尔姆轻轻靠近凯姆的耳朵，吐出一句话，像是力量已经耗尽一样，无力地斜靠在枕头上。

“我知道……我知道了莉尔姆……”凯姆极力压抑着的感情就如闸门被打开一样，全部涌了出来。

他已经很久不知道流泪的感觉到底是什么了，久到几乎以为自己的感情已经被全部冻结起来。在漫长的生命道路中，凯姆见证了太多的死亡和离别，他见过在酒吧偶尔邂逅的士兵，为了保护自己这个怎么也不会死的人而献出了自己只有一次的生命；见过住在偏僻小岛上的孩子的死亡，他们将战争所带来的烽火当成美丽的光之雨，亲眼见证光之雨是他们一生仅有一次的最大愿望。

而这一次，凯姆亲眼见到了，自己最爱的女儿，第二次在自己的面前死去。

“太好了……真的太好了……能见到爸爸。”莉尔姆长长吐出一口气，好似非常满足地静静闭上了眼睛。



第八章 背叛之序曲

这么晚还离开自己的寝宫确实不是件明智的事。

但是图尔坦的心中有太多的疑惑需要解答，也有太多的事情需要从已经亡故的父王那里得到力量。

每次遇到自己一个人无法承担的事情时，图尔坦都会来到天空祭场，在这里，立着一尊巨大先王雕像，每当看到雕像的时候，虽然微弱，但是一股力量都会自图尔坦的心中升起。

他没有从父王那里学到太多的东西，甚至优柔寡断的性格也与雷厉风行的父亲大为不同，但是，这个如同仪式一般的举动已经变成了图尔坦这么多年来的习惯，让心情渐渐平静下来的习惯。

可是，今天的仪式却有所不同，几只怪物不知何时突然出现在他的身边，怪物的身体就像是由泥浆组成的一样，在雨水的洗刷下以古怪的形状蠕动着。

图尔坦胆怯地拔出剑来，向着几只怪物挥去。





虽然看起来有些懦弱，但是自小就经过了严格训练的图尔坦其实有着不错的剑技，将几只泥浆怪斩于剑下后，图尔坦擦了擦脸上不知道是汗水还是雨水的痕迹。

事情似乎还没完。

随着身后一阵脚步声响起，议长突然从广场的一端缓步走来。

“非常不错的战斗啊，真不愧是殿下。这么脆弱的泥人，果然还是无法打倒殿下的啊。”

“这么说……这些东西是你制造出来的？”图尔坦难以置信地盯视着面前的议长，尽管冈伽拉一直使用各种方法在图尔坦面前暗示，但是图尔坦从未怀疑过罗古希安的不忠。

直到此刻为止。

“为什么……为什么要这样做？”

“不希望君主专制复辟，殿下。”罗古希安露出了一抹诡异的笑容。

“君主专制复辟……难道说，在汤里下毒的人是你？”图尔坦的面色开始苍白起来。

罗古希安并不回答，只是沉默地拔出剑。

但是，这已经是最明显的答案了。

“我不能让无能的殿下掌管乌勒的大权。”罗古希安挥出一剑，擦过图尔坦的盔甲。

“所以就要杀死我？”

“这是为了斩断希望复辟者的希望根源，绝对不能让王家的血脉留在这个世界上。”

“但是，我并没有复辟的打算呐！”图尔坦挡住议长的攻击，努力辩解道。

“无能就是你的罪过，殿下，如果你成为了国王，乌勒必将遭遇灭亡的结果，所以你必须死。”

议长咄咄逼人地接连挥剑砍来，图尔坦举剑格开，剑锋不偏不斜地刺入议长胸前空门大开之处，一声都没有发出，议长便闷声倒在了大理石地面上。

图尔坦的脑袋中一片惊慌，他并没有想杀死议长的打算，但是，现在议长就这样躺在地上，完全看不到呼吸的迹象。站在原地犹豫了许久，恐惧与担忧不断袭击着年轻的国王，图尔坦的双腿犹如僵直一般，进退两难。





“这是发生了什么事……！”

冈伽拉突然从远处走来，看到面前的事情，他什么都没有多说，伸手在议长的鼻前稍稍一探，面色便是一沉。

“……已经迟了。”

“我也没有办法……议长想杀死我！”在冈伽拉的注视下，图尔坦慌张地重复着之前发生的事情。

“我知道，全部都知道。”冈伽拉轻轻将议长圆睁的双眼合上，道，“殿下，请冷静下来，刚才议长才到访了微臣那里，说了一些阻止君主专制复辟、让自己的权势坚如磐石之类的话，微臣感到有些不安，所以逃脱了软禁跟着议长来到这里……没想到已经迟了。”

沉默片刻，冈伽拉似乎已经下了决心。

“……就让这件事成为微臣和殿下之间的秘密吧。”

“冈伽拉？”



“这是一场事故，罗古希安议长是因为事故意外身亡。”冈伽拉微笑道，拉着受惊的图尔坦向寝宫而去。

但是图尔坦并没有看到，议长罗古希安的那具尸体，在雨水的冲刷之下，渐渐开始变形、坍塌。

最终还原成泥浆怪的本来模样。

罗古希安正在自己的办公室里阅读着一份又一份的报告，上了年纪之后，这些密密麻麻的字迹经常让他感到头疼，但是繁重的公务就像是滚雪球一样，如果每天不多处理一点，之后的雪球只会越来越大。

对于兢兢业业的罗古希安来说，这些事情是不应该发生的。

罗古希安轻轻地搓揉了几下太阳穴，吐出一口长长的气来，但是，一阵轻微的、像是发自于爬行动物的悉嗦声打乱了议长的思考，议长低下头去，在地下四处看了看，没有发现什么异常，于是重新坐回桌前，继续着自己的工作。

夜已深，而他要做的事情还有很多。

一条巨大的蟒蛇突然从议长面前的桌子下探出身体来，贪婪地注视着奋笔疾书的议长。

在黑暗之中，蟒蛇双眼中透出的红光就像警告灯一样，散发出致命的危险感。

腥臭的气味从蟒蛇的身上渐渐传来，议长疑惑地停住了笔向前看去。而这，将成为他人生中最后看到的东西。

蟒蛇以迅雷不及掩耳之速张开血盆大口向前蹿去，甚至听不到惨叫声和更多动静，议长就彻底地消失在这个世界之中。

蟒蛇满意地挺着自己饱食之后的肚子，发出阵阵悉嗦声游走于办公室的地毯之上。如果蛇也会微笑的话，它发出的，就是心满意足的狞笑。

而那张脸，和冈伽拉的面孔却是如此相像。

图尔坦跟着冈伽拉回到了自己的寝宫，尽管周围已经温暖起来，但是他因惊慌而不停发抖的身体并没有因此而平静下来。

“请喝一点吧，会稍微平静下来的。”

冈伽拉从厨房里走出，递上一杯鲜红的葡萄酒，图尔坦慌忙伸手去接，但是却不慎将酒杯碰倒在地。

“我到底应该怎么办……”图尔坦再也忍受不住内心中不停交杂的不安感，“我，我杀了人啊……”



“那只是事故罢了。”冈伽拉奇怪地看着图尔坦，好像他才是真正记错的人一样，“只是一个非常不幸的事故，罗古希安议长才会不幸亡故。”

“但是……”

“全部交给在下吧。”冈伽拉不容置辩地截住了图尔坦的话，“议长因为急病而突然卧病在床，虽然经过了医生的连夜抢救，但是终究无效逝世——就这么向国民们发表就好了。谁也不会因此而有所损失，不会有质疑殿下的人，议长的名誉也可以保住。”

看到图尔坦阴晴难测的表情，冈伽拉接道，“现在如果同时失去了议长和殿下



两人，国情将会混乱到一个极点，而高扎如果乘着此时出兵攻打我国，必将乘虚而入，还请殿下好好考虑一下。”

“高扎……”图尔坦的目光还处于游离之中，但是冈伽拉的话确实如他所说，值得认真考虑一下。

“高扎正是操纵着冈多与我国发起战争的国家，如果乌勒现在陷入了内乱，对他们来说，乘虚而入就太容易了。”

“那，那我应该怎么办……？”

“殿下所要做的事情只有一件。”冈伽拉久久地注视着图尔坦，道，“好好地守住乌勒。”

“我？”图尔坦睁大了双眼。

“没错，先王曾经领导着国民将本国发扬光大，而在今天的事之后，这将成为殿下的义务。”

图尔坦紧闭双眼，他终于对自己的未来和责任下定了决心。

“冈伽拉，那么接下来的事情，还要请你助我一臂之力了。”

“尽管吩咐，殿下。”冈伽拉不禁露出了自己隐藏已久的微笑，经过今晚之后，他的苦心策划的一切都走上正轨，这一切，都将带着他越来越靠近自己真正的目的。

但是尽管如此，冈伽拉总是那么擅长于控制自己的表情。

控制自己摆出一副忧国忧民的正直面孔。

“那么，今天就先请好好休息吧，明天起要忙的事情可就多了。”

冈伽拉恭敬地行了个礼，便退出了寝宫之外。

雨仍在淅淅沥沥地下着，到了明天，晚上所发生的一切都将被洗清，一点痕迹也不会留下。

第九章 烽火硝烟

凯姆从可怕的噩梦中惊醒过来，白天所发生的一切仍然萦绕在他的脑海之中，就像是引子一样，一点点地引导着他回忆起过去的事情。

被冈伽拉抹去的过去的事情。

“你醒了？”塞丝轻轻走进房间，她的脸上也带着掩藏不住的疲倦。

“我已经想起来了……是冈伽拉消除了我们的记忆。”

凯姆轻轻吐出一口气，看到熟悉的同伴让他的感觉好了一点。



因为无法夺走不死者的生命，所以冈伽拉只好拿走了对于他们来说最珍贵的记忆，企图让他们成为没有任何回忆的傀儡。

“但是，冈伽拉这么做……到底是为了什么？”

“这个世界。”凯姆闷声道。

冈伽拉所想要得到的，不是小小一个乌勒，而是整个世界。

从很久之前，久到几乎已经难以回想起来的千年前，他就是这样的一个男人。但是直到现在，那些记忆才开始慢慢回到两个人的脑海之中。

“我，你，冈伽拉……还有两个不死者，其中一个是莎拉……”

“还有一个是敏·努玛拉，建立了努玛拉王国的千年女王。”凯姆突然抬起头来，好像已经将所有的疑惑暂时丢在了一边。

“我呢……亲眼目睹了女儿两次在自己面前死去。第一次死的时候，带给我的是彻底的绝望，第二次的死，却不再是绝望……”

凯姆将头轻轻扭到另一侧，目光似乎注视着不断跳跃的炉火，又似乎什么都没有在看。单薄的火光映照在他坚毅的侧脸上，就像是一尊雕像正在开口说着自己深藏在心中的秘密。

“我想，应该是希望。要亲手让冈伽拉体会到与此相同的痛苦，为了这个理由无论花费多少时间都可以……这就是我生存下去的希望。”

塞丝没有说话。

或许是在这个晚上，任何话语都是如此无力。



莉尔姆的葬礼在第二天清晨召开。

因为长期病痛折磨而紧皱的眉头已经舒展开来，苍白但却露着一丝满足微笑的面容就像是和所有人诉说着自己的幸福。

遇见了许多友善的人，曾经投入地恋爱，有两个懂事的孩子，一直承蒙女王照顾，过着虽不富足却很安定的生活，在生命的最后，见到了最想念的父亲。

莉尔姆并不感到悲哀，生活所带给她的一切，对她来说都值得感谢。

现在，她正躺在一艘小小的独木舟上，全身被象征着幸福的花朵所覆盖。在葬礼结束之后，随着海浪一起到达一个没有纷争与痛苦的地方。



"亲爱的乌勒的国民们！现在是前任国王之子图尔坦正在向你们发送广播。"

努玛拉广场上高高架起的电视墙吸引了几乎所有正在街上散步的人们注意。

当然，真正吸引了他们注意的关键在于，电视墙里播放的并非是来自于努玛拉女王的宣言，而发自于远在大洋彼端的乌勒共和国。

原魔导建设基地调查小组的成员们，自然也是被这个离谱的广播所吸引的人。广播的地点在评议会的会场，除了议会长之外的所有议员都参与了这次广播。

"在与冈多进行决战时发生的小行星坠落事件想必大家都已经知道了，首先，我要向在这场战争中奉献出自己宝贵生命的战士们与他们的家人表示沉痛的哀悼。"图尔坦停顿片刻，好让自己的意图传播到所有人的耳中。

"此外，我还要向大家公布另一个让人悲痛的事实，在建立起共和制之后，一直以来都对评议会进行着伟大领导的罗古希安议长阁下于今天凌晨因急病而离我们而去了。在议长因病逝世、乌勒大敌当前的这个非常时期，我们认为，已经到了重新考虑共和制与君主专政所带来的利弊的时刻了。而我，在这里继承议长的遗志向大家发布宣言，从即日起，我国正式废除共和制，解散评议会。"

刚转变为共和制国家的乌勒居然在这么短的时间内又重新踏上了君主专政的道路，被这个事实所震撼的不只是凯姆等人，整个广场的人潮都发出了一阵哗然声。

"那个公仆殿下还真是做出了个相当惊人的决定呐……"杨森轻轻吐了口气出来。

"我看是出自冈伽拉的指示。"塞丝目不转睛地盯着电视墙，广播中又传来了图尔坦的声音。

"作为王位第一继承者，我将正式即位成为乌勒王国第45代国王，并任命经验丰富的魔导士冈伽拉阁下为辅佐官，一同引导乌勒未来的发展。"

镜头被迅速切换到冈伽拉的特写。

虽说是辅佐官，但凡是清楚内幕的人都明白，无能的国王与野心勃勃的实际掌权者，这只不过是一场表面光鲜的摄政政治罢了。

"亲爱的国民们，为什么我们要做出这样的决断，下面，就让我将证据展示给大家！"

随着图尔坦的话音落下，画面被切换成了一副港口的景象，一艘巨大无比的白色军舰矗立在画面正中，而画面旁背对着镜头的人影，正是塞丝。

"……啊？那，那不是我么？"

看着电视墙上出现的莫名其妙的图像，塞丝也吓了一跳。

那应该是从监狱里被释放出之后不久，第一次在努玛拉看到停泊在船舶修理厂里的白色巨轮和装备精良的军队时的影像。

但是，更让她吃惊的还在后面。

从电视墙中，清清楚楚地传来了塞丝的声音。

"难道是要攻打乌勒……？"

"这是怎么回事？"塞丝愤怒地扭过头去瞪着杨森，从镜头的角度来看，除了一直站在她背后且高度相仿的杨森之外，没有其他值得怀疑的对象了。

"我、我不知道！"杨森慌忙辩白道。

电视墙上关于努玛拉的画面并没有显示太久，很快，镜头就重新切回了评议会现场。

"大家已经看到努玛拉国正在强化军备的画面了，这意味着什么？意味着，努玛拉和冈多一样，都对我国虎视眈眈，在这个非常时期，我们不可欠缺一个像已逝的先王一样的王者，引导着乌勒走向最终的胜利！"

虽然图尔坦仍在继续着自己的讲话，但是众人注意力的焦点早已集中到了其他地方，尤其是脾气一向火爆的塞丝。

"杨森，这到底是怎么搞的，快给我说明一下！"

"不是说过了我也不知道嘛！"杨森无力地辩白道。

就是站在杨森自己角度来看，也很清楚这些解释没有什么说服力可言。除了镜头的角度之外，所有人中惟一具有嫌疑的只有他一个人。

凯姆扫了两人一眼，目不斜视地带着迈克和库克向人潮之外的小道走去，杨森赶紧追赶上去。

"你们怀疑我和冈伽拉有联系？开什么玩笑？我和他只有金钱上的联系好不好。"

"啊呀？终于不小心说漏嘴了？凯姆，果然还是不要和他一起行动了，我看，去找莎拉之前先和这家伙做个了结吧。"塞丝停下脚步，用一贯擅长的嘲讽口气补充道。"当然了，这些话不知道冈伽拉能不能听到咯。"

杨森咬了咬牙，迈前一步，但是终究没有说出一句话来。

实话说，看到那段影像的瞬间，他确实有些犹豫。

加入魔导建设基地调查行动之前，冈







伽拉的确给了杨森一个用来监视凯姆和塞丝的摄像头，摄像头断断续续录了一些东西，但是杨森终究没有把它的信息传送出去。

他自己也不明白，为什么冈伽拉还是得到了这些关于努玛拉的影像。

似乎认出了出现在电视墙上的这些陌生面孔，周围的人潮突然间四散而开。一辆装甲车从城门中驶了过来，直到停在几步之外的地方。

一群努玛拉士兵举着盾牌从装甲车上蜂拥而下，摆好了一个半圆形的应战阵势，将五个人团团围在中间，而正通过空间门赶到这里的，正是打过几次交道的卡卡那斯将军。

"只是游客而已？哈？你们这群间谍骗得我可不轻啊。"

凯姆使了个眼色，率先举起双手。

"我们不是间谍，之后我们会为伪装身分的事向您谢罪，不过现在请让我们和女王当面说明。"

"殿下，那个人的眼睛里……有强大的魔导力存在。"努玛拉的魔导士似乎发现了什么，突然踏前一步靠近杨森。

更奇怪的是，那股力量虽然强大，却感觉不到任何攻击性。蒙住面的魔导士轻轻运起气来，试图将那股隐藏在眼中的力量之源吸引出出。

随着一股力量喷涌而出，一片闪烁着光芒的透明薄膜状物体从杨森的眼中脱落而出。

"这是魔导力的结晶……就是它把那个人所看到的一切图像都传送给敌军的。"

"间谍，这下你还有什么理由可以解释？嗯？"卡卡那斯一把捏住飘浮在空中的薄膜，狠狠捏了个粉碎。

"等、等一下，我真的什么都不知道啊！"面对着如山般巨大的卡卡那斯，杨森不由自主向后退了几步。

"请稍等，将军阁下，那个人可能确实也不知情。"魔导士道，"这是高等魔导士才能使出的招术，被植入结晶的人，本身是什么也感觉不到的。"

"是么……"卡卡那斯沉吟片刻，退回到武装士兵身后。"不管怎么样也好，不用为间谍浪费我们的时间了，开火！"

武装士兵们纷纷缩回盾牌后面，开始瞄准目标——没有等到他们反应过来，一阵烟雾弥漫出来，几个间谍的身影已经消失在广场之中。

"不要让他们逃了！把守卫兽放出来！"

卡卡那斯一边愤怒地挥赶着烟雾，一边跟着守卫兽追踪而去，只要还在国境之内，有了嗅觉敏锐的守卫兽后不管这群间谍逃到哪里都能找到。

但是，追到王宫之中后，势在必得的将军却遭遇了最坏的事态。杨森等人已经挟持了女王，嚣张地从王宫中的暗道逃了出去，并抢走了造船厂中一艘刚刚修好的海船扬长而去。

卡卡那斯气急败坏地看着那艘船迅速地消失在视线尽头。他明白，这次被他们挟持女王逃走将会给自己的计划造成多大的麻烦。

为了这个，他必须稍稍加快准备的速度了。



第十章 真实之道



不老不死的同伴总数是五个人。

冈伽拉、凯姆、塞丝、敏，还有莎拉。

因为重大的目的而来到这个世界，定下了一个千年的约定，从此之后不会死亡，也不会老去。约定的那个时刻即将到来的时候，冈伽拉突然背叛了同伴。

既然无法杀死另外四个人，那么就用残忍的方式将他们最重要的东西抢走好了，之后再从那些受到伤害的心里抹杀所有的记忆也变得容易起来。

冈伽拉做出了这样聪明的决定，并且一一实施。

但是，虽然听着凯姆和塞丝的说明，敏·努玛拉仍然没有感同身受的真实感，或者说，她不知道对于自己来说那个“最重要”的东西是什么。

不知道自己为什么不老不死，不知道自己的过去，甚至不知道对自己而言最重要的东西是什么，自从有意识起就一直在努玛拉的王宫中日复一日过着相同的生活——但是这些都不妨碍她向着真实更进一步的决心，她决定跟着凯姆和杨森一起旅行，寻求其他改革国家的方法——直到找回被自己所遗忘的重要事物为止。



莎拉也一样。

自从亲眼目睹了莉尔姆在自己面前跳下悬崖后，莎拉就将自己的内心封闭起来，强大的魔导力变成了她惩罚自己的手段，在自己与凯姆曾经温暖的家里，每天重复着自责与悔恨的过程。

如果不是被凯姆等人找到，她还不知道要在痛苦的深渊中深陷多久，但是，将这些痛苦藏在心底之后，终究都将变成向着真实前进的信念。

与莎拉会合之后，和冈伽拉第一次正面交锋的时刻也宣告到来。战场就在高扎近海另一座由冈伽拉兴建的魔导实验基地。

但是，除了更多的疑惑与谜团之外，这次交锋并没有给不死者们带来任何回报。

“凯姆、塞丝、莎拉、敏……你们才是真正的叛徒。”



凯姆至今还能清楚的记起冈伽拉的那些话，那个拥有着难以想像的魔导力量的男人露出了一丝带着赤裸裸恶意的笑容，宛如神明一般俯瞰着连自己的记忆都失去了的他们。

“我们为了这个世界而抱着崇高的使命来到这里，但是拥有不死之身后，你们开始想得到这个世界，所以，我只好阻止了你们的疯狂行径……打倒我？得到整个世界？你们已经忘记了自己真正的使命！”

冈伽拉的话如同一根坚硬的木桩般，深深刺入了不死者们的心中。他们为了“那个使命”而来到这个世界，但是现在，却没有任何有关“那个使命”的记忆，每天如行尸走肉一般持续着永远的生命。

只有莎拉的日记里稍稍留下了一点线索——他们来自一个洁白的世界。

不知道从何时开始，在一个轴上的两个世界渐渐重叠到一起，而洁白的世界也开始陷入了混乱与动荡。不死者们来到了这个世界并得到属于自己的肉体，开始了另一种生活。

但是，除此之外的更多记叙却是一点也没有。

在努玛拉和乌勒之间的战火燃起之际，高扎也受到威胁而开始整顿军备，弥漫于高扎王国大街小巷的，都是战争之前一触即发的紧张空气。一场世界性的大战即将展开，而这一切，都完全出自于冈伽拉的阴谋。

作为努玛拉的女王，敏绝不会容忍这样鲁莽的战火吞噬整个大陆，她必须赶在战争爆发之前面见高扎国王并说明一切。

站在高扎城宫殿之中的时候，一股强烈的使命感始终萦绕在她的心头。



无论如何也要阻止这场即将爆发的战争。

“国王陛下，我是努玛拉的女王，敏·努玛拉，请求您的接见。”

“不过……我不是听说努玛拉的女王实施了锁国政策，从来都不离开自己的国家吗？”坐在王座上高扎王清了清嗓子，在目前这个非常时刻，突如其来的到访确实让人起疑。

在王座与来访者之间，几条魔导能量造成的光束形成了一道防护墙，将国王安全地保护在其后。

“但是，实话说，这次我并不是为了官方上的理由才来到这里，还请陛下撤销警戒与我一谈。”

“哦？但是我要先确认一下你是女王本人……听说努玛拉女王拥有强大的魔导力，不妨试着将这些障碍全部破坏如何？”

“那么就失礼了。”

敏上前几步，伸出一只手去，障碍在她无形的力量之下瞬时间便化为乌有，随着女王的前进，环绕在高扎王王座前的防护墙均消失殆尽。

所有防护墙都消失了，敏踏上最后一节台阶。

然而，坐在王位上的，却不是高扎国王。

凯姆拉着莎拉跟着前方的人影在小巷里转了很久，终于来到一座隐蔽的废楼里。

在和大家一起进入高扎城后，一个穿着长袍的人影突然与他擦身而过，并将一枚硬币塞进了凯姆的手里——不管是对他还是莎拉而言，那枚硬币都不陌生。

凯姆和莎拉暂时告别了塞丝和敏，跟着人影穿入了不远处的小巷里。

推开面前虚掩的房门，人影正坐在房间正中的椅子上，见到两人出现之后，才除下了遮挡着自己脸颊的帽子。

“果然是你。”尽管面容已老，但是凯姆仍能从那张脸上看到过去的影子。“姆斯……不，高扎王。”

“好久不见了，凯姆。莎拉一点都没变，还是那么美。”高扎王挥手招呼两人



在自己面前坐下。

“为什么在这个地方见面？”

“之所以不在公开场合会面，是因为你们现在已经成为了诱拐努玛拉女王的诱拐犯。”高扎王的表情看起来并不轻松，“这是为什么？”

“说来话长……女王是我们的同伴，她也是不死者。”

就如凯姆所说，要解释之间所发生的事情实在太过漫长了。

“这样么……传说中的千年女王果然是不死者。”一股震惊之情从高扎王的脸上漾起，随之黯淡下去。

“其实，我一直认为，你也是我们的同伴。”凯姆轻声道。

“我可不是不死者。”

“但是，你是爱着这个世界的人。”凯姆轻轻将硬币放回到高扎王的手中。

高扎王没有说话，良久，才缓缓道。

“我们第一次见面……是50年前的事了吧。”



“嗯，那个时候，你才只有二十岁……”

高扎王姆斯在年轻的时候，曾是一个爱好四处行走的冒险者，担任国王的责任和重压不停鞭笞着他，而他却选择了在全世界奔走，渴望着可以寻找到真正能够解答自己心中谜团的答案。

但是，这样的旅行对于长年居住在城中养尊处优的国王来说，实在是过于苛刻了。虽然说，他也正是在追寻着这样的苛刻。但是一次在雪山的旅行中，饥寒交迫的高扎王终于被困在了茫茫大雪之中，就在他以为自己已经没救的时候，凯姆和莎拉将他带回了家里。

在之后的一段日子里，高扎王仍然迷惑不已，但是他渐渐明白，守护自己所爱的东西，爱护自然，爱护所有人，这就是身为一个国王的真实。

“不过，我和你们是不同的，立场、命运都不相同……对于不死者而言，真实这个词或许并不那么沉重，但是像我们这样的普通人类，只能被有限的生命所制约。为了实现理想，有时不得不采取背弃道义的非常手段……”高扎王的视线悄无声息地落到了地面之上，这些年来，为了

完成自己的理想与所谓的大义，曾经拼命追寻的真实这个词对他来说，已经渐渐变得模糊难鉴。

生存于现实中的人们，终究只能屈服于现实，这就是普通人的世界中难以避免的矛盾。有时候，高扎王会难以自制地羡慕不死者们近乎永恒的生命。

“凯姆，莎拉，有一件事我想拜托你们，和我一起参加与图尔坦国王的私下会谈。”高扎王抬起头来，向目光中充满了疑问的两人提出了自己的希望，“为了避免战争的展开，我希望那个时候你们也能在场。”

“这是为什么？”

“在真实、现实和事实之间，我和图尔坦国王恐怕都会有所动摇，那个时候，请用你们所见证的真实历史来说服我们，不要沉默地看着我们走上战争之道。”

“你一点都没有改变呢，只是在巨大的现实前迷惑了而已。”莎拉露出了欣慰的微笑，坐在自己面前的国王，并没有变成命运的傀儡，相反，他正试图与可见的未来对抗。

第十一章 死域

凯姆和敏两方在车站会合的时候，车站里正出了一场不小的乱子，一辆魔导列车突然离站朝着奥罗拉的方向疾驰而去，而在驾驶席中的，只有两个孩子。

不用列车员说明什么，大家就知道闯下这场祸的两个孩子究竟是谁。

“他们要去紫之奥罗拉。”看到聚集在一起的几个人正讨论着关于库克和迈克的事，一个年老的妇人走上前来。

紫之奥罗拉是聚集了死者魂魄的通往异世界的大门，库克和迈克无疑是为了见到莉尔姆的灵魂才如此莽撞。

但是死者与生者已经是两个世界的人，这样盲目追逐着死者的灵魂，最终也会坠入死者的世界。

凯姆的脸色微微一变，“魔导列车往哪个方向去？”

“向东走1号线。”列车员慌忙接道。

即将成为会场的王族列车走的是西方，方向正巧相反。

“不用担心，你们去追那两个孩子吧，会谈交给我们就好了。”杨森轻轻拍了拍凯姆的肩膀，便和塞丝、敏一同跳上了王族列车。

会谈即将开始。

图尔坦、敏·努玛拉和高扎王已经在一切布置妥当的车厢中落座，几乎与车厢同长的白色长桌上摆满了制作精细却只能作为摆设的美食。蔓延在车厢中的紧张气氛让每个人的神经都不自觉紧绷起来。

“女王陛下，为何不向乌勒王谈谈你想要说的话呢？”高扎王首先打破了会场中的沉寂。

敏轻轻转向年轻的乌勒国国王，酝酿着自己的措辞。

“请小心您的辅佐官冈伽拉，国王陛下，冈伽拉是和我们一样的不死者，现在，他正在为了掌握整个世界而在暗地里策划着什么。”

“冈伽拉是不死者？”图尔坦不禁失声道。

“他所期望得到的是权力，强大的权力。”女王坚定地点了点头，“努玛拉正为





了进军乌勒而进行的作战准备是冈伽拉制造的谣言，您重新登上王位，也是他征服世界这个计划中所不可或缺的一环。在冈伽拉的计划中，魔导建设基地更是占据着相当重要的地位，那个危险至极的东西，还请陛下早早将其破坏以绝后患。”

似乎是因为面前的事实太过震撼，片刻之后，图尔坦才回应了女王的要求。

“魔导建设基地一直以来都对乌勒的发展作出了极大贡献，怎么能这样随便就破坏掉。”

高扎王随之点头道。“魔导建设基地的完工也意味着魔导产业革命的完成，有什么理由一定要将其毁坏呢？”

“沃尔高原的事故……陛下想必也听说了吧？”女王从容不迫地望向高扎王，“那场事故恐怕也是冈伽拉的阴谋。”

接踵而至的惊人话语如雷鸣一样深深地惊呆了图尔坦。

从感情上来说，他不肯相信那些对一直扶持着自己的辅佐官的中伤。但是从理性上来说，努玛拉女王也绝对不会在这种场合说出毫无根据的谎言。要让他来决定究竟相信哪一方，这个选择题实在是太过艰难了一点，因为现在的图尔坦，已经无论如何都只剩下一个选择了。

“陛下，魔导建设基地的设计图和主要材料已经准备好，我们刚才已经表明了与高扎联合的意向。”

冈伽拉的声音从装佩在图尔坦耳中的传声器中传了出来，他早已在图尔坦的眼中装入了用以传送图像的魔导结晶，将会场中所发生的一切尽收眼底。

如果说敏·努玛拉正试图通过这场会谈让世界走上原来正确的轨道，那么冈伽拉就是这场会谈真正的幕后操纵者，事情的发展都正按照着他的计划，以没有任何人可以阻挡的力量一步步向前推进。

因为，魔导建设基地已经完成了。

冈伽拉意气风发地踏上建造在乌勒国广场上的演讲台，悬浮在乌勒城之上不断闪烁着蓝色光芒的，就是魔导建设基地的一部分，即便只是这么小的一部分，所传来的巨大魔导力就已经到了一个惊人的程度。

“亲爱的乌勒国民们！请看看吧！我国值得引以自傲的史上最大魔导机关——魔导建设基地终于完成了！这完全是每一位国民全力协助的结果，作为国王辅佐官，我要在这里向大家表达谢意。不过，在这里，有一件让人悲伤的事情，我要传达给大家……昨天，在魔导建设基地完成的喜讯传来之前，图尔坦国王逝世了。”

一阵惊叫声从演讲台下传来，冈伽拉的心中漾起一阵窃笑，顿了片刻，继续着自己的演讲。

“国王陛下是在努玛拉军攻击之前，为了与高扎王国协商而特地前往高扎进行会谈的，却不幸在高扎王国突然病故……而这一切，全都是高扎的谎言！我国军部对此事进行了情报搜集活动，这些情报，只说明了一个事实——陛下的逝世，绝非急病使然，而是高扎背叛了我们！暗杀了陛下！”

冈伽拉的演讲就像是一把燃烧于所有人心头的怒火一般，演讲台下的嘈杂声愈发大了起来。

“陛下在前往高扎之前，已经对自己所将遭遇的事有所预感，并以文件的形式将全权委托给了我，但是没有想到，这却成为了现实。为了逝世的陛下和乌勒，我将奉献出自己的全力，也请各位将你们的力量借给我。”

望着受到了煽动而欢欣雀跃起来的民众们，冈伽拉摆出了一幅沉重的神情。

“在座的各位，高扎的所作所为，无疑是对我国的极大侮辱！在今天，魔导建设基地完成的今天，为什么我们不用战争来凭吊陛下的逝世呢？就让高扎看看我们乌勒的力量吧！”冈伽拉握起一只拳头，煽动着所有因国王之死而丧失了理智的国民。

国民们疯狂地高叫起来，声浪如潮水般席卷了整个演讲台。

随着国民们疯狂的叫喊声，冈伽拉策划至今的魔导建设基地也正在进行着自己的使命。

巨大的魔导力从高空中源源不断地发射出来，位于两极的冰山上凝结已久的坚冰被其吸引，纷纷冲上天空，在高扎城上空集聚起来，形成了一个巨大的冰山。

冰冷彻骨的寒气由这巨大的移动冰山中散发出来，阳光完全被它所遮蔽，发现了这个奇妙状况的民众们纷纷停住脚步，开始对天空上方的庞然大物指指点点。但是这个状况并没有持续多久，很快，一阵



巨大的冰雾从冰山上向下涌来，笼罩了整个高扎城，察觉到不妙的人们甚至来不及逃走，就被来势汹汹的寒气冻结起来，化成一座座姿势各异的冰像。

在将高扎城变成一片死域后，寒气又以极快的速度地向着铁道直奔而去，瞬间便追上了距离高扎城较近的王族列车。在王族列车里进行会谈的人们很快就注意到了车厢之外那股巨大的魔导力及温度变化。

“和沃尔高原那时候一样！”塞丝从座位上跳了起来，冲到车窗边，身后已经冻结起来的铁道勾起了她在那场战争中的回忆。

“这莫非就是凯姆所说的……魔导建设基地的力量？”高扎王紧紧握住座位的扶手，这股强大的毁灭性力量完全出乎了他的预料，他愤怒地将视线投向了躲在一边一言不发的国王。“图尔坦殿下！”

“我，我什么也不知道！”被所有人的视线所盯视着的图尔坦慌张地从座位上站了起来。与此同时，站在图尔坦身边的亲卫兵慌忙靠近了自己的国王，取出藏在身上的魔导力增强装置放进图尔坦手中。

“快逃吧国王！”

说着，亲卫兵双手合十，默默念起传送咒语，随着咒语声的传出，图尔坦手中的魔导增强装置开始渐渐发出金黄的光芒。

在图尔坦即将消失于那片金黄色的光芒中时，塞丝突然纵身跳过去，只是一瞬间，就与图尔坦一同在车厢中消失得无影无踪。

冰冷的寒气终于追上了王族列车，车厢从尾部起慢慢变成了冰块，靠近车尾的士兵们顿时化为了几尊冰雕。高扎王打开紧握的手掌，看了手中的硬币最后一眼，冰冷的寒气已经侵蚀到了他的腰部，仅仅一眨眼的时间，就将他紧紧地钉在地毯之上，仍在不停向着前方奔涌而去。

已经没有任何人能从这个封闭的冰地狱中逃出去了。

一股绝望之情降临在所有人的心中。

（未完待续）



新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年1月3日～2008年3月13日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年1月1日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	730.46元人民币
100日元	6.41元人民币
100欧元	1066.69元人民币
100港币	93.64元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

几经跳票的《薄雾》这次再次可耻地宣布延期了，预定在本月中旬发售的本作不知道何时才能与玩家见面，总之对它别抱太大的幻想。延期间接造成了1月下旬前无游戏可玩的尴尬局面，不过大家也不必担心，只要撑过这短暂的真空期，从22日的《火爆狂飙 天堂》开始，《鬼泣4》又将把大家带进游戏的天堂。

01.17 马里奥与索尼克 北京奥运会

NDS 体育 | Nintendo | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



刚刚在Wii的《北京奥运会》上拼搏而归的任天堂与世嘉的明星们，又马不停蹄地踏上了NDS的赛场。游戏除了将会出现16项奥运会官方赛事外，还专门为NDS版本增加了10m跳台和自行车两个赛事。



使用触控笔控制角色在游戏中进行奔跑、游泳、射击等动作的感觉，与Wii有着明显的区别，玩家也可以体验到独特的乐趣。与Wii版相比，游戏还增加了5种全新的梦幻赛事。这些激烈的比赛都相当考验玩家的运动能力与协调性，而且游戏中还会为玩家的反应能力进行打分。

01.21 超级大战争 毁灭之日

NDS 策略 | Nintendo | 39.99美元 | 对应Wi-Fi网络对战 | 全年龄玩家对应 | ESRB E | 推荐度 B



策略游戏爱好者们有福了，因为在策略游戏中有着极高人气的"《超级大战争》系列"的续作马上就要与玩家见面了。本作在画面风格、人设、音乐等，都发生了很大的变化，游戏的剧情也相对更加阴暗。不过游戏在



关卡设计与兵种的平衡度上还是一如既往地出色。在游戏中玩家可以对战场进行局部放大，更加清楚地掌握战场的每一个细节。指挥官的特殊技能被削弱，想要靠特殊技扭转战局变得十分困难。除了单机模式外，本作在对战模式上下了很大功夫，玩家甚至可以与朋友在自己设计的地图中进行对战。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
8日	NFL 巡回赛	NFL Tour	EA	体育	59.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99美元
31日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
2008年2月					
4日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
5日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	动作射击	59.99美元
5日	魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	角色扮演	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
18日	FIFA街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99美元
19日	杀戮俱乐部	The Club	SEGA	动作射击	59.99美元
26日	黑暗领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
26日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	偶像大师 Live For You	アイドルマスター ライブフォーユー	NBGI	模拟育成	6800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99美元
3日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
8日	NFL 巡回赛	NFL Tour	EA	体育	59.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99美元
31日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
31日	魔界战记 3	魔界战记ディスガイア 3	日本一Software	策略角色扮演	6800日元
2008年2月					
1日	历史频道 血战太平洋	History Channel: Battle for the Pacific	Activision	主视角射击	59.99美元
4日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99美元
5日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
19日	杀戮俱乐部	The Club	SEGA	动作射击	59.99美元
21日	失落的星球 完全版	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980日元
26日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
2008年3月					
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
6日	如龙 见参	如龙 见参	SEGA	动作	7980日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
8日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	音乐	49.99美元
8日	索尼克滑板竞速 流星故事	Sonic Riders: Zero Gravity	SEGA	竞速	39.99美元
17日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	文字冒险	6800日元
31日	宿命传说 导演剪辑版	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	NBGI	角色扮演	5800日元
31日	凉宫春日的迷惑	凉宫ハルヒの戸惑	Banpresto	文字冒险	6800日元
31日	放学后的白银旋律	放課后は白银の调べ	dimple	文字冒险	6800日元
31日	你的秋之回忆 Girl's Style	ユア・メモリーズオフ～Girl's Style～	5pb.	文字冒险	6800日元
2008年2月					
7日	美少女梦工厂 5	プリンスメーカー5	CyberFront	模拟育成	6800日元
12日	瑞奇与叮当 尺寸事件	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	动作射击	美版未定
14日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	文字冒险	6800日元
14日	粉红毒血	ポイズンピンク	Banpresto	策略角色扮演	6800日元
21日	梦精灵 into dream	ナイツ into dream	SEGA	动作	3800日元
2008年3月					
6日	奈落之城 一柳和 第2次的受难	奈落の城 柳和、2度目の受難	日本一Software	文字冒险	6800日元
13日	真实之泪	トゥルーティアズー	Sweets	文字冒险	7980日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
10日	零式舰上战斗记 二	零式舰上战斗记 二	Global A Entertainment	射击	4800日元
15日	极限冲刺 勇往直前	FlatOut Head On	Warner Bros.	竞速	29.99美元
24日	世界足球 胜利十一人 2008 无处不在	World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	Konami	体育	4980日元
24日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	策略角色扮演	4980日元
31日	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Aipha	策略	4800日元
2008年2月					
7日	密码之魂 伊迪亚的传承	Coded Soul 受け継がれしイデア	SCEJ	角色扮演	4980日元
7日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁	NBGI	策略	5800日元
18日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	竞速	美版未定
21日	无双大蛇 携带版	无双 OROCHI	Koei	动作	4980日元
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	39.99美元
4日	战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	SCEA	动作	美版未定
13日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	Capcom	动作	日版未定

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
8日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
8日	爆裂机车	Nitrobike	Ubisoft	竞速	49.99美元
10日	家庭教师Hitman Reborn 梦幻超绝对战Wii	家庭教师ヒットマンReborn! ドリームハイパーバトル! Wii	Marvelous Entertainment	格斗	6800日元
15日	犯罪现场调查 证据确凿	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	文字冒险	39.99美元
17日	索尼克滑板竞速 流星故事	ソニクライダーズ シューティングスターストーリー	SEGA	竞速	5800日元
17日	超执刀 新血	ガドゥケウス ニューブラッド	Atlus	动作	5800日元
24日	任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	Nintendo	动作	6800日元
31日	家庭滑雪	ファミリースキー	NBGI	体育	5500日元
预定	手舞足蹈填字谜	ミブリー&テブリー	SEGA	益智	日版未定
2008年2月					
1日	MTV 变形金刚	Pimp My Ride	Activision	竞速	39.99美元
7日	御姐武戏 Revolution	お姐チャンバラ Revolution	D3 Publisher	动作	5800日元
26日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	主视角射击	美版未定
28日	Simple Wii系列 Vol.5 The 打砖块	Simple Wiiシリーズ Vol.5 The ブロックくずし	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	Simple Wii系列 Vol.6 The 欢乐大作战	Simple Wiiシリーズ Vol.4 The ワイワイ・コンバット	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	独家钓法 SEGA钓鲈鱼大赛	ウチ釣りッ! セガバスフィッシング	SEGA	体育	4800日元
28日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元
2008年3月					
3日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	49.99美元
4日	职业进化足球 2008	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	体育	美版未定
13日	死亡之屋2&3 Return	ザ・ハウス・オブ・ザ・デット2&3 リターン	SEGA	光枪射击	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
3日	魔法工厂 2	ルーンファクトリー2	Marvelous Entertainment	模拟经营	4800日元
17日	触控头脑检定DS	タッチでズノーDS	SEGA	益智	3800日元
17日	马里奥与索尼克 北京奥运会	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	体育	4800日元
21日	超级大战争 毁灭之日	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	策略	39.99美元
24日	可爱幼猫DS	かわいい子猫DS	M.T.O	模拟育成	4800日元
24日	紧急出口 逃脱大师DS	非常口 –EXIT– DS	Taito	动作	4800日元
31日	放课后少年	放课后少年	Konami	动作冒险	4980日元
31日	虫师 天降之里	虫师～天降の里～	Marvelous Entertainment	文字冒险	4800日元
2008年2月					
14日	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	动作	4800日元
14日	数码宝贝冠军赛	デジモンチャンピオンシップ	NBGI	模拟育成	4800日元
14日	火影忍者 疾风传 大乱战! 影分身绘卷	Naruto–ナルト–疾风传 大乱战! 影分身绘卷	Takaratomy	动作角色扮演	4800日元
18日	FIFA街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	39.99美元
21日	世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	Atlus	角色扮演	4980日元
21日	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	Marvelous Entertainment	角色扮演	4800日元
21日	超热血高校躲避球	超热血高校くにおくん ドッジボール	ARC System Works	体育	3800日元
21日	戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	角色扮演	
21日	上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	EA	策略	4980日元
28日	伊苏DS	イースDS	Interchannel–Holon	动作角色扮演	4800日元
28日	伊苏Ⅱ DS	イースⅡ DS	Interchannel–Holon	动作角色扮演	4800日元
28日	Away 混乱的迷宫	Away シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	5980日元
28日	结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	动作	4800日元

01.22 火爆狂飙 天堂

多机种 竞速 ■EA ■59.99美元 ■对应机种为PS3、X360 全年龄玩家对应 推荐度 A



如果要论驾驶与碰撞的爽快感，那么“《火爆狂飙》系列”称得上是竞速游戏中的佼佼者。这款由EA精心打造的次世代首款系列新作，在原有风格的基础上做出了非常大的革新。游戏中玩家将不会受到任务与赛道的限制，制作小组为我们准备了一座城市，我们可以驾驶着爱车在这个虚拟的城市中随意狂奔并制造事端，在自由度上本作绝对是系列最高。当然，我们也



不必担心游戏的爽快度上会随着自由度的提高而削弱。游戏与《统治者》相比更加火爆，那些恶心的冲撞限制也被取消，想怎么撞就怎么撞！

01.24 公主联盟

PSP 策略角色扮演 ■Sting ■4980日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B



稍微有些掌机游戏史的玩家都会记得《公主联盟》这个名字。没错，这款曾经在2006年3月发售的GBA游戏以充满魅力的世界观和崭新的游戏系统给当时的玩家留下深刻的印象。这款融合了卡片和战略要素的游戏现在经过众多新要素改良和加工后在PSP隆重登场。虽然本作是GBA版的复刻，但厚道的是厂商并不是完完全全照搬前作。在PSP版里除了会追加的新舞台



外，还有新的角色，为了配合新登场的角色，战术卡片的种类也进行了补充。玩家在可以本作中体验到比GBA版更有内涵的剧情。

01.24 任天堂全明星大乱斗 X

NDS 动作 ■Nintendo ■6800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 A



将来自任天堂本社的著名角色集合到一起并展开热闹的对战，就是这款游戏的最大特色所在。在这里，你可以选择使用诸如马里奥、林克、萨姆斯等等被我们所熟知的人物进行对战。相比在NGC平台上推出的前作，转战到Wii平台上的新游戏在对角色的表现力以及背景的处理上都更高一筹。游戏中为玩家准备了大量可以取用



的道具，道具的数量也比前作有所增加，它们会令游戏的策略性和趣味性得到进一步提升。除此之外，诸如SNAKE等来自其他厂商的角色也将在本作中客串演出，期待度绝对满点！

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354